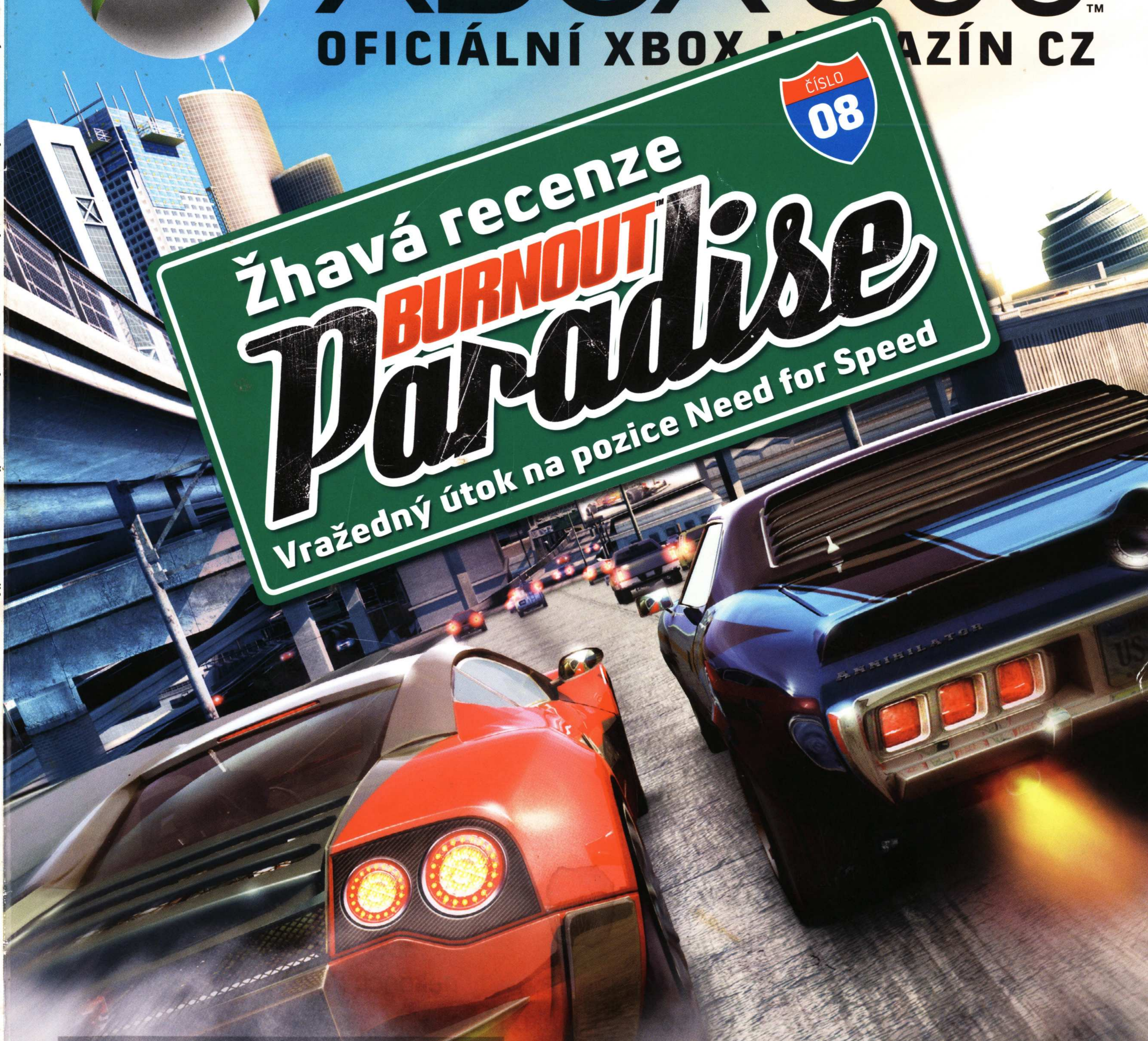
SLEVOVÉ KUPÓNY ZA 700 KČ

BURNOUT PARADISE, THE CLUB, LOST ODYSSEY ZA NEJLEPŠÍ CENY

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360

XBOX 360

OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ



108 HER PRO XBOX 360

2008 bude rokem herní nirvány

HRÁLI JSME ROCK BAND!

A víme, jak vybírali songy

Future MEDIA WITH PASSION
ČÍSLO 8 ÚNOR 2008 299 KČ (449 SK)
08
9 771802 557009

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ | JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360 | ČÍSLO 8
BURNOUT PARADISE **THE CLUB** ROCK BAND **FIFA STREET 3** CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Nejlepší hry jsou na Xbox 360.

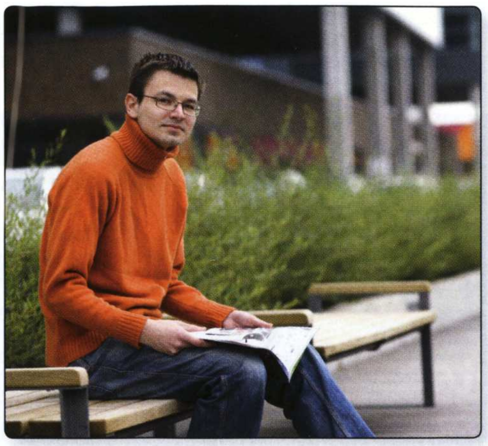
Společenství začíná senzačními hrami a nikdy nekončí. Zvláště když se k němu dostanete přes nejlepší tituly jako Halo®3, Mass Effect, PGR4, Guitar Hero 3 a Call of Duty.

©2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Všechny ochranné známky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360

Vítejte!



ČAS PRO STRATEGICKÁ ROZHODNUTÍ

NEJSEM VYBÍRAVÝ HRÁČ ani fanatický zástupce určitého typu her. Pokud jde o žánry, zabavím se takřka čímkoliv, od akčních her, přes RPG, závody, sporty či strategie (jen s adventurami jsem trochu v křížku). Proč o tom mluvím? Jakkoli byla loňská nabídka Xboxu 360 unikátní a neuvěřitelně bohatá, nedávno jsem si uvědomil zásadní věc – chybí mi strategie! Chci zase zažít pocit z velení tisícihlavé armády pěkně z pohodlí velitelského křesla (aniž bych musel blbnout po bojišti jako v Bladestormu), chci přemýšlet o prioritách bitvy, zda rychle zaútočit, nebo nejdříve rozvinout ekonomiku země, chci bojovat a vylepšovat své jednotky... a je mi celkem jedno, zda historické armády, elfy nebo do kevlaru zakutané cyberhrdiny.

Že se strategie na konzole nehodí? Ale nepovídejte, proč se jich tedy právě v roce 2008 chystá tolik (dokonce více než sportů nebo závodů)? Samozřejmě neočekávám, že půjde o přesné kopie klasických PC real-time strategií (upřímně z Command & Conquer: Tiberium Wars jsem moc nadšený nebyl). Bude to chtít trochu odlišný přístup, třeba takový, který zvolil Sid Meier při tvorbě Civilization Revolution. Jednodušší, atraktivnější a barvitější analogii známých principů z počítačů. A když vyjde nová Civilizace, co brání tomu, aby vznikla třeba konzolová verze Heroes of Might and Magic. Pátý díl přinesl tolik zjednodušení a zrychlení, díky nimž je prakticky přenositelný na Xbox v původní podobě.

Těším se a nervózně vyčkávám na Halo Wars, Universe at War nebo třeba World in Conflict. Letos se totiž ukáže, zda mají tvůrci dostatek nápadů a invence, které učiní z Xboxu opravdu univerzální herní mašinku.

Pokud jde o kvantitu, je situace jasná už dnes. Do našeho velkého kalendáře pro rok 2008 (najdete na straně 8) jsme vybírali jen nejdůležitější tituly a výsledkem je nabobtnalý seznam 108 her všech žánrů a chutí (a desítky dalších arkádovek). A začínáme pěkně zostra! Jakkoli jsou úvodní měsíce roku vždy docela chudé, Burnout Paradise nebo The Club letos nasazují laťku vysoko již od prvních měsíců. Užijte si jich (díky OXM opět za bezkonkurenční cenu) a připravte se na další měsíce s Xboxem. Těžko se od něj letos odtrhnete!

Honza Morkes, šéfredaktor

ušetřete s OXM

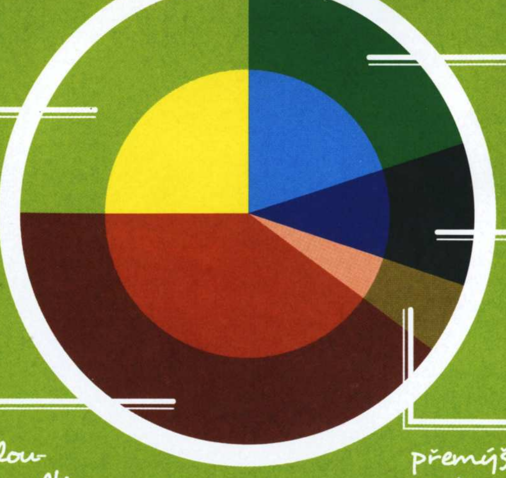
Kupóny naleznete na stranách...

na straně 52 | na straně 64 | na straně 68 | na straně 72 | na straně 74

TENTO MĚSÍC JSME...

trénovali na Rock Band. Redakční kytaristé (Karel a David) už umí vybrnkávat melodie i na ovladači od Scene It a těší se na nové výzvy. Jen pořád shání stejně kvalitního (čti stejně pošahaného) zpěváka. Pokud máte zájem, ozvěte se do redakce.

užívali si vánoční atmosféry a nálady. I když popravdě řečeno nevíme, jestli jedna křiklavě zelená baňka zavěšená na Xboxu něco změnila.



oslavovali příchod nového roku. Střídmě, pochopitelně. Xbox 360 je nejstarší next-gen platformou, takže se podle toho musí chovat. Seriózně a solidně. Zvracení v přítomnosti vlastního Xboxu je neslušné a nevychované!

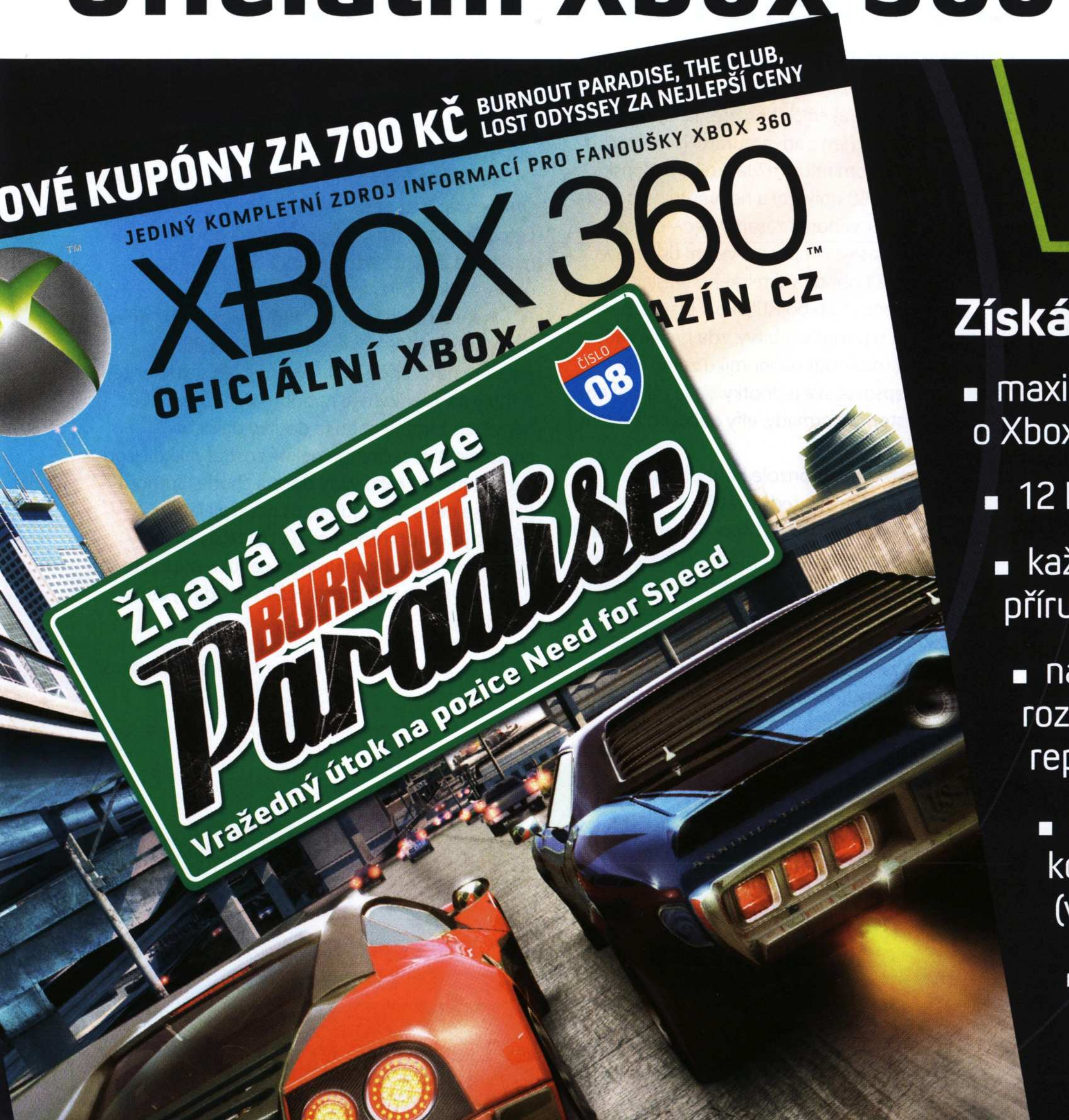
radši nevyráželi na silnice. Člověk totiž po dlouhodobějším hraní Burnoutu ztrácí za volantem zábrany, jezdí zásadně v protisměru, vyhledává skokánky a když jde do tuhého, snaží se aktivovat speciální režim a zlikvidovat dlouhými skoky autobus, jenž funguje jako multiplikátor. Ostatní účastníci silničního provozu na to (kdovíproč) reagují podrážděně.

přemýšleli, zda se nám podaří Billa Gatese překecat k „battlu" v Guitar Hero. Jeho výstup na CES sice nebyl nejhorší, oproti redaktorům OXM však má co dohánět.

Chcete hru Gears of War nebo Viva Piñata zadarmo? Čtěte na straně 04

SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO! SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO!

Předplaťte si
Oficiální Xbox 360 magazín



Stačí si

Získáte

- maximální informační servis o Xboxu 360 – 12 vydání časopisu
- 12 DVD s ukázkami nejnovějších her
- každého čtvrt roku exkluzivní příručka
- návody, recenze, tipy a triky, rozhovory, tématické články, reportáže
- členství v Klubu předplatitelů, kde na vás čeká spousta výhod (více na http://klub.cpress.cz)
- navíc skvělou hru pro Xbox 360 ZDARMA
- to vše za 2 499 Kč/3 749 Sk (ušetříte 1 089 Kč/1 639 Sk)

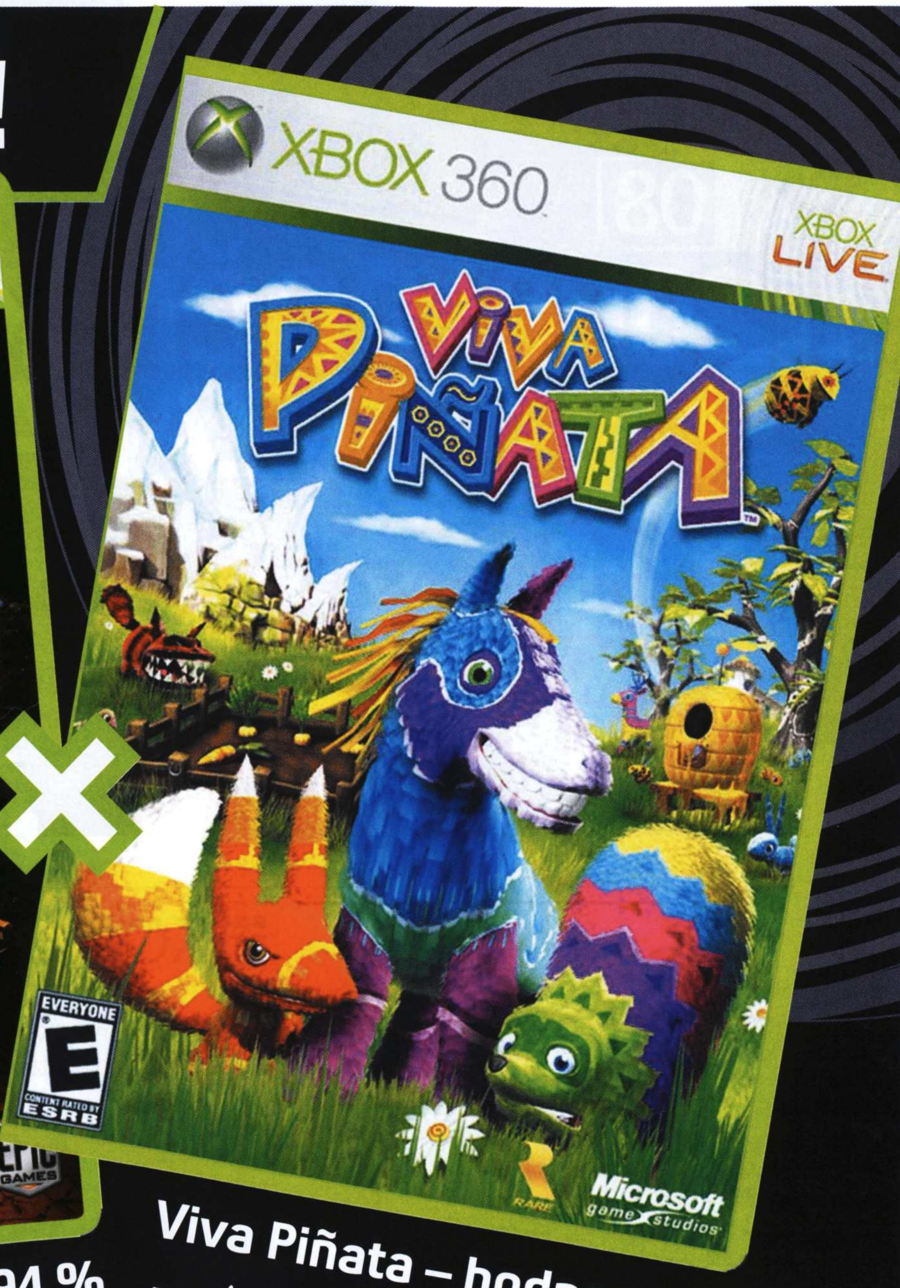
Další varianty předplatného

- Půlroční předplatné s DVD a přílohami: 1 249 Kč (2 249 Sk) – ušetříte téměř 550 Kč oproti nákupu na stánku
- Roční (ekonomické) předplatné bez DVD a příloh: 1 800 Kč (2 700 Sk)
- Půlroční (ekonomické) předplatné bez DVD a příloh: 900 Kč (1 350 Sk)

SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO! SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO!

a získejte ZDARMA legendární hry!

jen vybrat!



Gears of War – hodnocení 94 %

bombastická akční hra, která redefinovala žánr

Viva Piñata – hodnocení 85 %

zavítejte do pestrobarevného světa plného originálních obyvatel

Jak si předplatit?

1) telefonicky: na bezplatné lince 800 11 55 88

2) e-mailem: pošlete e-mail s kontaktními údaji a vybranou variantou na adresu predplatne@cpress.cz.

3) na internetu: navštivte web casopisy.cpress.cz a vyberte si z aktuální nabídky předplatného

Předplatné pro SR: **predplatne@cpress.sk**, tel.: +421 244 453 702

Při objednávce uveďte název hry, kterou si k předplatnému přejete. Nabídka platí pouze k ročnímu předplatnému.

Nabídka je časově omezená do 31. března 2008. Každou z her obdrží prvních 25 čtenářů, kteří si ji vyberou a uhradí své předplatné. Dárek obdržíte do 4 týdnů po obdržení platby za předplatné.

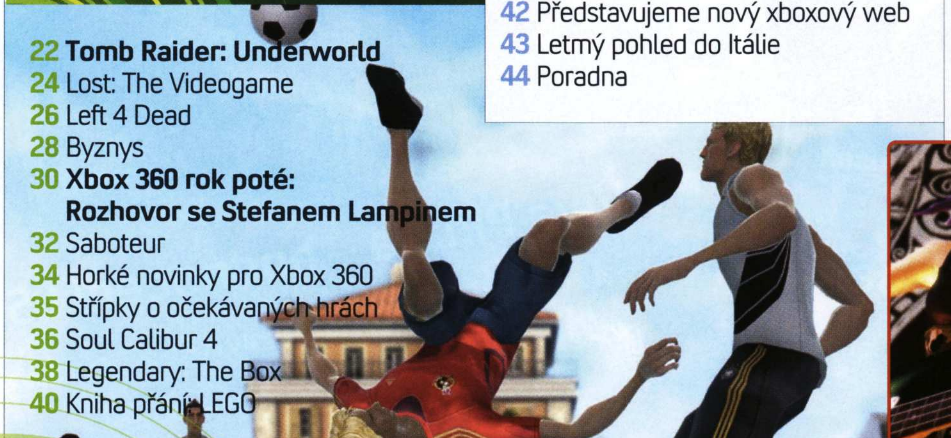
JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360
OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

na straně 08

2008: ROČNÍK, KTERÝ SI ZAPAMATUJETE

Nejočekávanější hry, události i celebrity

XBOX 360 NEXT



22 Tomb Raider: Underworld
24 Lost: The Videogame
26 Left 4 Dead
28 Byznys
30 Xbox 360 rok poté: Rozhovor se Stefanem Lampinem
32 Saboteur
34 Horké novinky pro Xbox 360
35 Střípky o očekávaných hrách
36 Soul Calibur 4
38 Legendary: The Box
40 Kniha přání: LEGO

na straně 58

KOMUNITA

42 Představujeme nový xboxový web
43 Letmý pohled do Itálie
44 Poradna

První dojmy

46 Rock Band
52 Lost Odyssey
56 Condemned 2: Bloodshot
58 FIFA Street 3
60 Turning Point: Fall of Liberty

na straně 46

TÉMA

08 2008: Ročník, který si zapamatujete

XBOX 360 RECENZE

Než vyrazíte do obchodů, podívejte se na náš finální verdikt!

recenze na straně 64 BURNOUT PARADISE

Kdepak ráj, tohle je pravé závodnické peklo!

64 Burnout Paradise
68 The Club
72 Kingdom Under Fire: Circle of Doom
74 Bee Movie: The Game
75 Looney Tunes: Acme Arsenal
76 Novinky na Xbox Live aneb co se děje v trávě
77 Arcade Hits – SLEVY na Xbox Live!
78 Metal Slug 3
78 Sensible World of Soccer
79 Gripshift
79 Arcadian Warriors

Návody
80 Mass Effect

NAJDETE NA DVD

na straně 94

DEMOVERZE! THE SIMPSONS GAME, **MEDAL OF HONOR: AIRBORNE**, SEGA RALLY, NBA LIVE 08, **GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK**, EXIT, BLAZING ANGELS II: SECRET WEAPONS OF WWII, **TRACK & FIELD**

SEZNAM HER

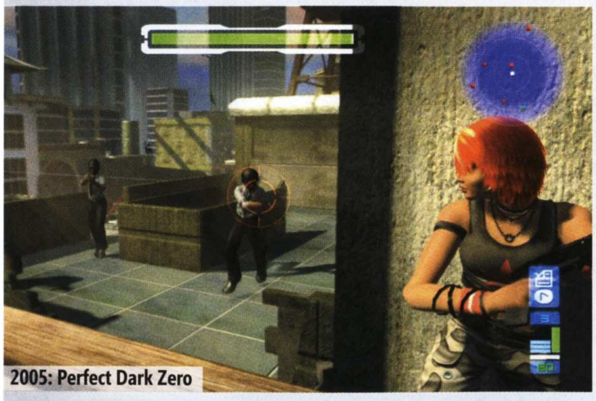
ARCADIAN WARRIORS	79
BANKSHOT BILLIARDS 2	77
BEE MOVIE: THE GAME	74
BEIJING 2008	34
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY	35
BURNOUT PARADISE	64
CONDEMNED 2: BLOODSHOT	56
DON KING PRESENTS: PRIZEFIGHTER	34
DUKE NUKEM FOREVER	35
FAR CRY 2	34
FIFA STREET 3	58
GRIPSHIFT	79
HEROES OVER EUROPE	34
JUST CAUSE 2	34
KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLES OF DOOM	72
LEFT 4 DEAD	26
LEGENDARY: THE BOX	38
LEGO	40
LOONELY TUNES	75
LOST ODYSSEY	52
LOST: VIDEOGAME	24
LUMINES LIVE!	77
MASS EFFECT	80
METAL SLUG 3	78
ROCK BAND	48
SABOTEUR	32
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	78
SMALL ARMS	77
SOUL CALIBUR 4	36
STREET FIGHTER IV	35
THE CLUB	68
TOMB RAIDER: UNDERWORLD	22
WALL•E	34
ZUMA DELUXE	77
HUXLEY	35

2008

- Nejočekávanější hry
- Xbox 360 a jeho perspektiva
- O čem se spekuluje
- Vyjde Duke Nukem Forever a Alan Wake?
- Kdo bude prezidentem?

Letošní rok je mezinárodním rokem planety Země, mezinárodně uznávaným obdobím bramboru a podle astrologických věd také rokem krysy, kterou nejspíš přilákaly zmíněné hlízy zeleniny, určené k fritování a házení po nepopulárních politicích. 2008 je však také symbolem rozjetého boje všech herních platforem, které konečně dospěly a lze je již místo next-gen bez obav nazývat now-gen. Nadílka současné generace her na Xboxu 360 je lákavější a žánrově rozmanitější než kdy dřív. Neztraťte se, náš ultimátní průvodce rokem 2008 vám pomůže!

Vývoj grafiky na Xboxu 360



2005: Perfect Dark Zero

2006: Gears of War

2007: Mass Effect

2008: Viking: Battle for Asgard

Xbox v roce 2008: nový, tišší, prodávanější?

Boj konzolí v tomto roce přitvrdí. Xbox loni i přes skepsi mnoha analytiků ustál nástup konkurenční PS3 a její ponížené ceny před koncem roku. Postupně však přichází o mnohé zbraně. Sony napravuje svá předchozí zaváhání u vývojářů a vedle dvorních studií pracuje na titulech pro PS3 plejáda third-party týmů. Jak si s nimi poradí nevyzpytatelný line-up her pro Xbox 360? Silné tituly formátu Halo 3 chybí, dokáží je nahradit hry jako Fable a Halo Wars? Jisti si můžeme být pouze tím, že odkládání PS3 verzí multiplatformních titulů se již opakovat nebude.

Pokud Microsoft do dnešních dnů prodal okolo 16 milionů konzolí, musí od příštího roku očekávat přírůstek v řádu 10–15 milionů kusů, jinak ztratí kontakt se sílící PS3 (Wii, to je jiný příběh). Prostředkem k dosažení tohoto cíle by mu vedle široké nabídky titulů a obecně dobré práci s vydavateli (dovedete si představit multiplatformní titul, který by na Xboxu chyběl?) mohlo být již dubnové GTA IV. Řada fanoušků PS3 poprvé sáhne po západním konkurentovi. Důvod? Dvojice exkluzivních přídavků. Microsoft nezaváhá a situaci zneužije k dalšímu zlevnění konzole. Na jaře 2008 poklesne cena Arcade modelu pod klíčových 200 dolarů. Vzbudí to další prodejní mánii v USA i dalších zemích? Dejme na slova analytiků, podle nichž hraje cena větší roli než cokoliv jiného.

V první polovině roku lze očekávat i postupný přechod na 65nm technologii výroby u grafického čipu ATI. Ta sníží nejen teplotu a hlučnost konzole, ale Microsoft si od ní správně slibuje i menší poruchovost nových kousků, stejně jako další úsporu výrobních nákladů. Ještě pochybujete, že slova o brzkém zlevnění konzole jsou jen neověřené spekulace?

Jak to bude s „podporou" HD DVD? Podle kritiků je podpora Microsoftu spíše symbolická, než jakkoliv užitečná. Žádný jiný názor není blíže pravdě. Dokud Sony neprokáže i obyčejnému hráči, že Blu-ray nabízí to nejkvalitnější zpracování herní zábavy, Microsoft nemá důvod rozhýbat se k integraci HD DVD mechaniky do své konzole. Nic z toho se nestane nejen příští rok, ale ani ten následující.

Soumrak herních výstav nenastal

Rok 2007 znamenal zlom. ESA ukryla pod název E3 Media & Business Summit 2008 formát světoznámé akce, jež se poprvé nezaměřila na široké publikum, ale především odborníky, novináře a obchodníky. Až na výjimky splnila očekávání: hráli jsme každou hru, kupodivu dorazili na veškeré schůzky včas (na rozdíl od dřívějšího proplétání se mezi desítkami návštěvníků) a přinesli vám vyčerpávající reportáž i s desítkami prvních dojmů. Nový model přitom zůstane zachován také pro příští rok, akce se pouze přesune z hotelů Santa Monicy zpět do losangeleského Convention Center.

Uvolněné místo mezi výstavami pro veřejnost se pokusilo zaplnit podzimní Entertainment for All Expo, které ale vyhořelo pro nezájem veřejnosti. 18 tisíc platících návštěvníků je příliš slabý argument při přesvědčování vydavatelů, a i přes potvrzení dalšího ročníku lze mít pochybnosti o jeho uskutečnění. Průmysl obecně směřuje k menším, specializovanějším akcím: a herní vydavatelé se poohlíží po levnějším způsobu, jak zajistit svému portfoliu publicitu. V roce 2007 ji naznačil Ubisoft se svými Ubidays v Paříži, které se soustředily pouze a jen na jeho produkci. Je zřejmé, že v uzavřených akcích pro odbornou veřejnost bude (nejen on) pokračovat.

Pro obyčejné hráče stále existuje dvojlístek Games Convention a Tokio Games Show, které ani pro příští rok nezmění svou podobu. Pořadatelé lipské výstavy, jejíž návštěvnost se letos zastavila na čísle 185 tisíc návštěvníků, dále expandují do Asie. První ročník Games Convention Asia v Singapuru navštívilo 70 tisíc lidí, o pokračování příští rok proto není pochyb. A co X08, specializovaná akce Microsoftu, na níž každoročně představuje silné tituly druhé poloviny roku? V roce 2007 se na starém kontinentu neuskutečnila, když evropský Microsoft upřednostnil jinou formu propagace nabitého podzimního line-upu. Vrátí se letos? Jsme skeptičtí.

KALENDÁŘ HERNÍCH VÝSTAV

19.–21. února – Games Developer Conference, San Francisco
15.–17. červenec – E3 Media & Business Summit 2008, Los Angeles
20.–24. srpna – Games Convention, Lipsko
28.–30. srpna – Entertainment for All Expo, Los Angeles
Říjen – Tokio Games Show, Tokio
9.–12. října – Games Convention Asia, Singapur

ŠUŠKÁ SE

PRINCE OF PERSIA: GHOSTS OF THE PAST
Pravděpodobnost vydání v roce 2008 70 %

Perský akrobat s čichem na dobrodružství se vloni odmlčel, nicméně již od úniku informací z kanceláří firmy Ubisoft před více než rokem je zřejmé, že se na dalším pokračování známé herní série pracuje. Prozatím se však hráči musejí spokojit se zkazkami pokoutných blogů a špiónských informátorů, kteří tvrdí, že Ghosts of the Past budou představovat prequel trilogie, započaté prvním dílem Sands of Time, a herně se promění v kombinaci titulů jako Zelda nebo ICO. Ba co víc, pohádkovějšímu princi má asistovat nová společnice. Těšíme se na podzim, který se Ubisoftu přímo vybízí jako okénko k vydání jednoho multiplatformového hitu.

GEARS OF WAR 2
Pravděpodobnost vydání v roce 2008 80 %

Slávu stěžejního hitu platformy nelze pohřbít jen tak. Obchodnická duše vydavatele Microsoft to dobře ví, a proto plánuje z putování drsného vojáka Marcuse Fenixe udělat trilogii s druhým dílem uvedeným již před Vánoci a třetím v roce 2010. Pokračování je dokonce možné si již předobjednat v některých internetových obchodech, ovšem co přinese? Především větší důraz na příběh, epickou výpravu s duchaplnými dialogy, rozsáhlejší multiplayer a větší monstra – ukázkové pokračování výborné hry.

CRYSIS
Pravděpodobnost vydání v roce 2008 50 %

Grafická bomba z loňského podzimu je jedním z mála důvodů, proč mohou majitelé PC škodolibě ukazovat na Xbox 360 a pronášet simpsonovské „Ha-ha!" Tvůrci se však již nechali slyšet, že s dobrou optimalizací nestojí konzolové verzi nic v cestě, ostatně i předchůdce hry Far Cry vyšel se zpožděním a v mnohem lepší grafické kvalitě na prvním Xboxu. Přihlásí se adrenalinový boj proti inteligentním vojákům a mimozemšťanům již letos?

Dark Messiah of Might & Magic Elements

Napsali jsme OXM č. 7 – První dojmy

Na co se těšíme?
Verze na PC dopadla výborně
Rozšíření v konverzi
Jedna z mála fantasy akcí

Rozmáchnout se mečem, ochromit nepřítele, kopnout jej do hrudi a odmrštit na nastražené kovové bodce trčící ze zdi. Takovou hrdinskou akci přinesla hráčům PC verze jedné z mála povedených fantasy her z pohledu první osoby. Konverze pro Xbox 360 není rychlokvasnou předělávkou. Kromě čtyř nových úrovní tvůrci přepracovali systém vývoje postavy. Tam, kde bylo možné v původní hře přerozdělovat libovolně body k jednotlivým dovednostem jako magii, ohnivé kouli, schopnosti zamířit lukem nebo provedení vířivého útoku mečem, si zde hráč vybírá třídu povolání hned na začátku a pak jen povyšuje své schopnosti v rámci několika předem daných kategorií. Vydá se hráč do graficky nádherných jeskyní pevností a na okraje útesů, aby zachránil magické království?

Dark Sector

Napsali jsme OXM č. 5 – První dojmy

Na co se těšíme?
Netradiční zbraně a prostředí
Temná zápletka
Interaktivní prostředí

Připravovaná akce z pohledu třetí osoby má předpoklady k úspěchu – staví na Unreal 3 enginu, je vyvíjena tvůrci původní série Unreal Tournament a představuje napínavý herní koncept ne nepodobný Gears of War. Po razantní změně zápletky uskutečněné v minulých měsících přichází na obrazovku hlavní hrdina Hayden Tenno, který se vydává do fiktivní totalitní země Lasrie, aby prověřil tamější experimenty s biologickými zbraněmi. Nečekaně se dostává doprostřed boje mezi uniklými biologickými monstry a vojskem, snažícím se o defenzívu. Tenno je však sám nakažen, což mu dává k dispozici biologickou hvězdici, jeden z hlavních prvků hry. Chová se jako bumerang, a tak pokud ji hráč prožene výbušným barelem, zapálením získá zdroj světla. Hodí projektil do lampy? Zelektrizuje se a získá další schopnosti.

The Club

Napsali jsme OXM č. 6 – První dojmy

Na co se těšíme?
Adrenalinová arkáda
Chuť překonávat sebe sama
Krátké a intenzivní úrovně

Recenze na straně 68

Originální titul, který může díky své netradičnosti dopadnout jakkoliv. Bizzare Creations, autoři Project Gotham Racing, chtějí pohodit hráče do uzavřené arény, aby se svým předem zvoleným gladiátorem zabíjel, zabíjel, zabíjel a za mordování sbíral body. The Club představí zajímavou mechaniku stoupajícího skóre, bonusů a mnoha módů hry, které by z titulu měly udělat něco jako klasickou bojovku v kostýmu third person akce. Může drcení kohoutku zbraně v pětiminutových úrovních skutečně vyjít? Dozvíme se již brzy.

Lost Odyssey

Napsali jsme OXM č. 4 – Rozhovor

Na co se těšíme?
Velké japonské RPG v evropském stylu
Tradičně netradiční fantasy prostředí
Od tvůrce Final Fantasy

První dojmy na straně 56

Po povedeném RPG Blue Dragon je Lost Odyssey druhým titulem, kterým se Microsoft snaží přetáhnout žánr japonských RPG z Playstation na Xbox 360. Na rozdíl od prvně jmenovaného titulu však bude nyní provedení dospělejší – engine Unreal 3 zobrazí vyprávění tisíciletého Kaima, jenž se vydává pátrat po své ztracené paměti. Vše, na co si vzpomíná, jsou pouze pocity v čele se zklamáním z lásky, strastmi z nesčetných válek apod. Pomůže mu hráč vydat se na netradičně dlouhou cestu pod vedením Hironobu Sakaguchiho, autora ságy Final Fantasy? Lost Odyssey představuje rozžhavené želízko ve výhni všech RPG tohoto roku.

Turok

Na co se těšíme?
Dinosauři po letech opět na scéně
Umělá inteligence
Odpravování dinosaurů nožem a kuší

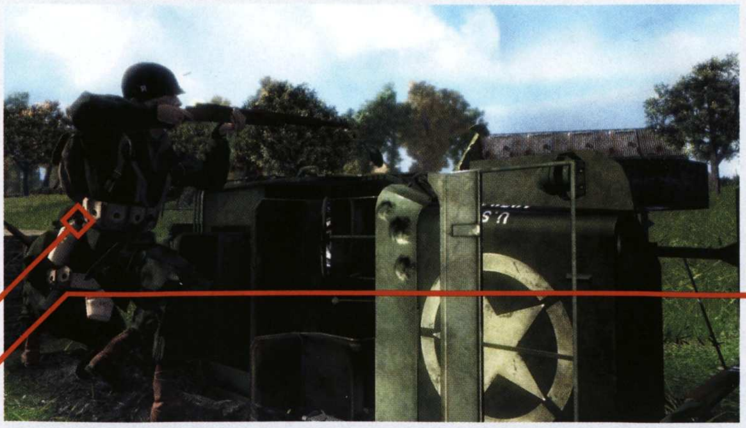
Éra popularity dinosaurů skončila v devadesátých letech minulého století a spolu s ní i legendární konzolová střílečka Turok. Čím chce zaujmout dnes? Především uvěřitelným prostředím tropické džungle, dále netradičním zasazením do světa, ve kterém se vedle sebe míhají impozantní ještěři, a hlavně moderními zbraněmi. Hráč je Joseph Turok, člen elitních jednotek, který se vydává hledat odpadlíka ze svých řad, Rolanda Kanea. Ztroskotává však na neznámé planetě, která definuje jeho další cestu krvavé střílečky. Turok překvapuje umělou inteligencí lidských i zvířecích nepřátel stejně jako řadou tradičních prvků. Máme zde k dispozici například starou dobrou kuši (protivníci si mohou vytrhnout šíp z těla) nebo nůž, jímž lze při rychlém stisknutí spouště instantně odpravit i nebezpečného raptora.

Leden
25. Burnout Paradise

Únor
1. Kingdom Under Fire: Circle of Doom
5. **Dark Messiah of Might & Magic Elements**
8. **Dark Sector**
8. **The Club**
8. **Turok**
12. **Lost Odyssey**
12. Conflict: Denied Ops
12. Jumper
15. Frontlines: Fuel of War
18. FIFA Street 3

1. kvartál 2008

Brothers in Arms: Hell's Highway



Na co se těšíme?
Válečná taktika a pocit z bitvy
Zničitelné prostředí
Vytříbená grafika

Jelikož mělo pokračování taktické střílečky s partou hrdinných výsadkářů v hlavní roli vyjít již loni, dostala díky odložení konkurence prostor k vyplnění díry na trhu. Neudělala to však, vojenských her bylo poskrovnu a i hit Call of Duty 4 se navrátil k tradiční lineární akci. Hell's Highway naproti tomu stejně jako předchůdci přinese možnost ovládat svůj tým, přikazovat mu, kde se krýt, a sám se pak vydávat do týlu nepřítele. Hráčovi parťáci budou nově nosit bazuku nebo minomet, kterými rozboří interaktivní prostředí vymodelované enginem Unreal 3. I přes odsuny vydání toho Bratři ve zbrani nabízejí stále hodně.

Devil May Cry 4

NEJVÍCE DÉMONŮ A ČERVENÝCH KABÁTŮ

Napsali jsme | OXM č. 4 – První dojmy

Na co se těšíme?
Nový hrdina
Nové zbraně
Stará dobrá akce

Zvolit graficky nejatraktivnější hru roku 2008 naráží na hranici subjektivního názoru, nicméně Devil May Cry 4, další přetažení fenomenální série Microsoftem z Playstation, by se dostal minimálně do užšího výběru. Čtvrtý díl nabídne stejně jako jeho předchůdci neutichající rubání nepřátel mečem na zemi i ve výskocích ve vzduchu. Příběh minulých částí plynule naváže a představí nového hrdinu Nera, kterého bude hráč ovládat zhruba do poloviny, kde se zhostí otěží nad notorickým Dantem. Obě postavy vládnou novými schopnostmi – Nerův „devil bringer" znetvořil jeho ruku, se kterou dokáže přivolávat astrální pomocníky, může se přitahovat ke světélkujícím koulím levitujícím ve vzduchu nebo jen posiluje útoky standardním mečem. Dantemu zase v kapse odpočívá Pandořina skříňka schopná po položení na zem instantně nasát protivníky z okolí nebo po vyhození do vzduchu pokropit monstra raketami. Pekelná akce zavede hráče do zasněžených zámků i džunglí. Již brzy!

Army of Two

Napsali jsme | OXM č. 4 – První dojmy | OXM č. 6 – Druhé dojmy

Na co se těšíme?
Kooperace dvou hrdinů
Spousta předpřipravených situací
Slibný multiplayer

Dva hlavní hrdinové v pitoreskních maskách ozbrojení po uši a jeden hráč za gamepadem tahající za nitky jejich brutálních akcí. Kooperativní střílečky se dvěma spolupracujícími postavami v minulých letech představovaly něco nového, směr, kterým by se žánr mohl vydat. První z nich, Kane & Lynch, však nedávno ukázala, že koncept kooperace má své mouchy. Army of Two tak má dost prostoru, aby se poučila. Nepředhodí před hráče pouze dvě postavy, žoldáky Salema a Riose, jež se vydávají za misí do Somálska, ale vytvoří pro ně řadu specifických situací. Příkladem budiž seskok padákem v tandemu, kdy jeden pilotuje a druhý ostřeluje zem pod sebou puškou, nebo se jeden z protagonistů chopí urvaných dveří od auta a zaštítí jím svého kolegu, aby mohl z bezpečí kropit okolí kolem sebe. A to vše hlavně v kooperativním multiplayeru, kdy se každý hráč ujme jednoho z avatarů!

Tom Clancy's Endwar

Napsali jsme | OXM č. 1 – Odhalení

Na co se těšíme?
Řvaní rozkazů po jednotkách
Profesionální strategie
Neotřelý příběh z třetí světové

Battle for Middle-Earth, Command & Conquer 3 a dokonce i Halo Wars přinášejí na konzole pouze klasický prototyp strategií, známých již z dřevních dob hraní na PC. Tu pravou revoluci, jež z Xboxu 360 vytvoří taktikovu platformu, si klade za cíl přinést až třetí světová válka a její hlas. Respektive hlas hráče, neboť největší předností Endwar je hlasové komandování jednotek základními rozkazy. O přínosu svědčí i fakt, že při štěkání „Všem helikoptérám, utvořte tým. Bílý tým, do útoku!" hráč ani nemusí své jednotky vidět na obrazovce, což má vyvolat autentický dojem z velení v opravdové válce. Hráči/velitelé v Endwar navíc stejně jako ve skutečnosti nic netěží, pouze utrácejí body získané za zabité protivníky a obsazené strategické stavby, aby povolávali posily z týmu (stylovým zařváním „posily" plus jméno jednotky). Ačkoliv zde bude pouze 7 typů jednotek, s přibývajícími zkušenostmi jim bude možné přiřadit na 150 dovedností od střílení z protileteckých raketometů po odstraňování terénních překážek a kladení min.

- 26. **Brothers in Arms: Hell's Highway**
- 29. Bully: Scholarship Edition
- 29. **Devil May Cry 4**
- 29. Condemned 2: Bloodshot
- 29. Turning Point: Fall of Liberty

Březen
- 4. **Army of Two**
- 4. Destroy All Humans! Path of Furon
- 4. **Tom Clancy's Endwar**
- 6. Rock Band
- 7. MX vs. ATV Untamed

Grand Theft Auto IV

NEJVÍCE ZLOČINU A PROSTITUTEK

Napsali jsme | OXM č. 1 – Rozhovor | OXM č. 6 – Odhalení

Na co se těšíme?

Vše pohlcující detaily, mafiánské zasazení
Engine, dabing, vše na úrovni
Komplexní jako vždy

Rockstar Games mají podobný monopol na komplexní simulátory gangstera jako ČR na Becherovku a rozbité dálnice. Čtvrtý díl má naději vykouknout nad ostatní díly série GTA o celou hlavu – koncept je daný, autoři se poprvé nesnaží o inovace a jen pilují detaily, zakované do nového grafického enginu. Městem hříchu, topícím se v kriminalitě, kontroverzi a vládě východoevropských gangů, se nyní stává virtuální parafráze New Yorku, v níž dokonce funguje MHD, dá se vstoupit do významných budov, vyšplhat až na jejich vrchol a samozřejmě ukrást jedno ze stovek nablýskaných aut, zkratovat drátky a vydat se vstříc desítkám stylových misí. Podle posledního traileru bude GTA IV opět suverénním mafiánským blues s hodinami animovaných sekvencí, jimž vévodí profesionální dabing postav s ruským přízvukem a maximální míra stylizace. Podle spekulací se hráči do zapadlých doupat překupníků všeho výnosného podívají již 24. dubna.

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

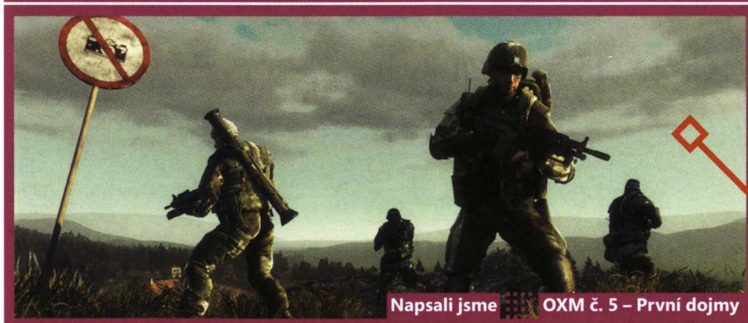
Napsali jsme | OXM č. 1 – Odhalení

Na co se těšíme?

Ještě větší role davu než v Assassin's Creed
Interaktivní prostředí
Přelstívání umělé inteligence

Sam Fisher, agent zběhlý od tajné služby Third Echelon, byl zahlédnut v květnu 2007, ale záhy splynul s davem a nebylo o něm slechu. Takový je nejen osud pátého dílu výrazné série stealth akcí, ale rovněž premisa jeho hratelnosti. Hráč bude poprvé operovat více pod širým nebem na volných prostranstvích a po vzoru Assassin's Creed, jiného titulu společnosti Ubisoft, operovat s davem virtuálních občanů. „Prostředí se stane hráčovou megalomanskou zbraní," hlásí tvůrci. Je libo vyhnout se očím policistů hlídajícím východ z parku? Pak se stačí skrčit za některým z rozměrnějších individuí a pomalu se sunout za ním. Ovšem pozor, aby jej hráč nevylekal, stejně jako kolemstojící. Nikdy se ale nenabízí pouze jedna možnost. Násilníci jednoduše vyrvou prkno z lavičky a pokusí se mezi lidmi vyvolat diverzní zmatek. Neholený Fisher je zkrátka nezmar.

Battlefield: Bad Company



Napsali jsme | OXM č. 5 – První dojmy

Na co se těšíme?

Maximální adrenalin v otevřených úrovních
Spousta zbraní
Volnost při řešení situací

Zalehnout se sípěním za barikádu a s jediným granátem v ruce číhat na projíždějící tank. Multiplayerové akce Battlefield byly i přes absenci hry pro jednoho vždy o adrenalinu a atmosféře a Bad Company to chce dotáhnout ještě dál. Schová se hráč za plotem? Kulky provrtají dřevěné desky. Schová se za zdí? Protivník přijede s tankem, nebo vytáhne granáty. Zničitelnost komplexního prostředí, kdy bude možné dostat se k cíli libovolnou cestou (například se prostřílet zbraněmi od laserem naváděného raketometu po mohutné tanky), je jen jedním z mnoha lákadel Bad Company. Předně přichází výpravný singleplayer odehrávající se ve fiktivním státě Serkozake, v druhé vlně útočí banda zlých žoldáků. Stejně jako v Call of Duty 4 nebo Gears of War je hráč nebude ovládat přímo a v rámci zachování spádu budou prakticky nesmrtelní. Bad Company má zaděláno na skutečnou inovaci a adrenalinovou bombu tak kalorickou, že by i McDonald's zavřel své stánky hrůzy.

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2

Napsali jsme | OXM č. 7 – První dojmy

Na co se těšíme?

Původní Vegas s novým příběhem
Engine Unreal 3
Intezivní střílečka a taktika v jednom

Deset let po svém vzniku se kultovní řada Rainbow Six změnila ze zatuchající taktické akce přeplněné plánováním ve svěží střílečku, kterou pouze ozvláštňují prvky protiteroristické taktiky. Zásluhu na revitalizaci nesl předloňský díl Vegas, přičemž jeho pokračování jen bere jemný smirkový papír a jme se dále vylepšovat. Tahounem zábavnosti bude především atraktivní prostředí Las Vegas, mezi jehož autentickými monumenty bude hráč prohánět svého vlastnoručně vytvořeného hrdinu i s týmem spolubojovníků a z pohledu vlastních očí sledovat interaktivní sekvence vyprávějící napínavý příběh. Vegas 2 pokryjí časové období před minulým dílem, část se odehraje paralelně s ním, ale příběh nakonec zasáhne ještě dále do budoucnosti. Síla Rainbow Six tkví z poloviny v multiplayeru – připojování se v průběhu probíhající hry, komfortnější uživatelské rozhraní, to vše má napomoci k opětovnému dosažení statutu hitu.

Duben

- **Grand Theft Auto IV**
- **Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction**
- **Battlefield: Bad Company**
- **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2**
- Enemy Territory: Quake Wars
- HEI$T
- Lost
- Midnight Club: Los Angeles
- Sacred 2: Fallen Angel
- SEGA Superstar Tennis
- Spectral Force 3
- Universe at War: Earth Assault

2. kvartál 2008

Viking: Battle for Asgard

NEJVÍCE MRTVÝCH NA OBRAZOVCE

Napsali jsme OXM č. 4 – Odhalení

Na co se těšíme?
Epické bitvy jako ze Statečného srdce
Postupně rostoucí Skarinova armáda
Strategie ruku v ruce s efektní akcí

Skarin, svalnatý válečník s mečem v jedné ruce a dvoubřitou sekyrou v druhé, se letos stane spásou severského lidu. Autoři krystalických strategií z řady Total War dali sbohem taktice, i když ne tak docela. Hráč coby Skarin se bude pohybovat po ostrůvcích o rozloze kolem 1 km^2, jež tvoří jednotlivé herní mise a zároveň magickou plochu virtuálního nordického světa. Cílem je osvobodit svůj národ – přepadne hráč doly a osvobodí otroky? Jeho armáda se rozroste o prvních deset mužů, přičemž jejich počet se má vyšplhat až k tisícovce. Autoři slibují epické bitvy ve stylu Pána prstenů, jež zahrnou jednak velení šikům, ale rovněž bojování nablízko se Skarinem pomocí tlačítkových komb a povolávání tzv. dračích útoků. Ty budou přístupny, pokud hráč nasbírá dostatek speciálních bodů za skolení specifických jednotek nepřítele, jakými jsou obři, berserkové nebo kmenoví šamani, léčící voje z týlu. Přes mýtické zasazení si Viking nebere servítky a láduje na obrazovku moderní zpomalené záběry, spektakulární efekty využívající hru světla a stínu, mlhu apod.

Sid Meier's Civilization Revolution

Napsali jsme OXM č. 3 – E3 dojmy

Na co se těšíme?
Civilizace konečně na konzolích
Rychlá hratelnost, bleskový vývoj národů
Sladká grafika

Herní Civilizace byla vždy o dlouhých hodinách strávených nad budováním fungujícího společenství, jež hráč vedl od pravěku po kosmické lety a ještě dál. Tomu je nyní konec! Revolution je poplatná trendu rychlé, moderní hratelnosti, a tak první instalace budovatelského fenoménu na konzolích představí vývoj civilizace v rámci několika krátkých desetiminutovek. Ano, projít staletí evoluce bude možné během dvou hodin a dle samotného Meiera to má být neskonalá zábava. Každá hra bude jiná, k cíli vede nespočet cest a ukrácení herní doby je pomůže vyzkoušet všechny. Současné generaci her odpovídá i pestrá grafika s velkými 3D jednotkami, charakteristickými stavbami a přehledně plastickou mapou. O tom, že se za tváří konzolových zjednodušení skrývá spousta statistik k přemýšlení nepochybujeme, je to přece stále Civilizace.

Star Wars: The Force Unleashed

Na co se těšíme?
Fyzikální hrátky se Silou
Role učedníka Darth Vadera
Jsou to Hvězdné války

Síla je všude kolem nás, Síla je všemocná. Dokáže uchopit ocelovou traverzu a sundat s ní rozběsněný TIE Fighter řítící se okolo. Kdo by nechtěl být rytířem Jedi v době pokročilých fyzikálních enginů, kdy je možné zdemolovat cokoliv čímkoliv? The Force Unleashed staví na podobné myšlence a vysílá hráče v roli učedníka samotného Darth Vadera, aby šířil zkázu svými skrytými schopnostmi. Ačkoli autorem příběhu je sám George Lucas, jenž herní formou vylíčí napínavé události mezi 3. a 4. epizodou filmových Hvězdných válek, hlavním tahákem se mají stát právě hrátky se základní čtveřicí silových schopností. Hráč popadne protivníka na dálku pod krkem a umlátí jej o zeď k smrti, mrtvolu usmaží blesky nebo vyšle mohutný impuls, pod jehož drtivým náporem bude odmrštěno všechno, co není pevně přišroubováno k zemi. Prohazování Stormtrooperů dřevěnými stěnami vypadá slibně, jen aby autoři z mystické Síly neudělali profláknutou plácačku na mouchy, kterou má doma každý.

Unreal Tournament III

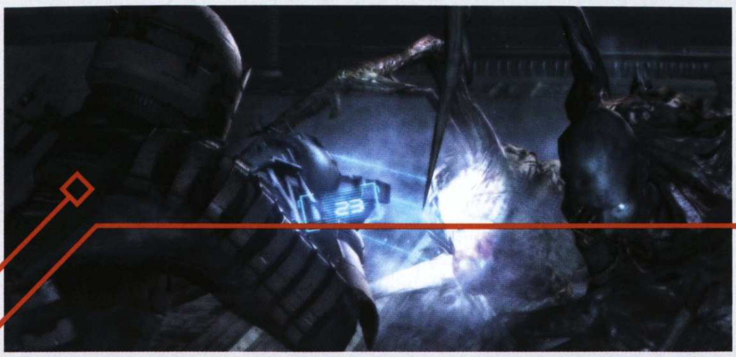
Na co se těšíme?
Ověřená hratelnost
Mód Warfare, levitační skateboard
Multikill!

Některé značky jsou předurčeny stát se lídry ve svém oboru. Tak jako nikdo neočekává od BMW produkci vozů sociální třídy, Unreal Tournament zůstává věrný pověsti nejlepších a nejvyváženějších multiplayerových střílecek. Navíc o kvalitách třetího dílu se lze přesvědčit již z vydané PC verze. Ačkoliv se jí ve světě prodalo shodou okolností pouze směšných 34 tisíc kopií (údaj vztažen k polovině prosince), opět se vrací staré dobré hlášky „Killing spree!", dělající ze hry pravý adrenalinový sport. Bohatý výběr map se vrací v novém, výborně optimalizovaném enginu. Bohužel již nepřichází většina starých módů – Unreal Tournament III přináší nový, taktičtější typ hry Warfare, takže ve srovnání s nabídkou předchůdců působí trochu chudě. I tak si ale vydobyl vysoká hodnocení. Přináší totiž novinky jako levitační skateboard nebo multiplayerový interface na úrovni, a tak má všechny předpoklady stát se znovu síťovým hitem. Ovšem pouze síťovým, infantilní kampaň pro jednoho dělá jen ostudu.

Květen
Chronicles of Narnia: Prince Caspian
SBK-08 Superbike World Championship

Červen
24. Hellboy: Science of Evil
Viking: Battle for Asgard
Sid Meier's Civilization Revolution
Star Wars: The Force Unleashed
Unreal Tournament 3
Armed Assault 2
Command & Conquer 3: Kane's Wrath
Don King Presents: Prizefighter
Hail to the Chimp
Iron Man
Left 4 Dead
Legendary: The Box
Mercenaries 2: World in Flames
NBA Ballers: Chosen One
TNA iMPACT!
Top Spin 3
Two Worlds: Temptation

Dead Space



Na co se těšíme?
Strach ze smrti v mrtvém vesmíru
Řezání emzáků na kousky
Nutkání přežít za každou cenu

Atmosférickou sílu jediného přeživšího v izolaci kolabujících, stísněných interiérů vloni ukázal Bioshock. Dead Space je sci-fi odpovědí na podmořské dobrodružství, přičemž k boji o život přidává ještě jeden podstatný faktor – beznaděj. Řadový technik Isaac Clarke dusá v těžkém skafandru na rutinní inspekci lodi USG Ishimura. Obrovský koráb měl za úkol rozřezat celé planety jednoho zapadlého koutu vesmíru na cenné minerály. Nicméně vše, co je řadové a rutinní, je předurčeno k vyvrcholení nervy drásajícími událostmi. Tu se po Isaacovi plazí přepůlené torzo, onde musí vyrazit do vzduchoprázdna na trup lodi, jen aby přežil ještě o pár vteřin déle. Dead Space má být hororem se vším všudy a svého statutu chce dosáhnout především zrůdností protivníků a jejich likvidací. „Rozřezat a přežít," zní heslo dne, a tak hráč v boji o život popadá laserový řezák jako hlavní zbraň. Jen pozor na obtloustlé emzáky, které se nevyplatí řezat do břicha! Vypadlo by z něj ještě větší nadělení.

Too Human

Na co se těšíme?
Počátek epické trilogie
Kyberpunk se mísí s mýty
Solidní RPG základ ve stylu Diablo

Začít budovat herní sérii od počátku jako trilogii představuje riskantní krok. Kanadští tvůrci ze Silicon Knights nicméně mají s podobným postupem zkušenosti (stojí za upírskou ságou Legacy of Kain). Too Human, první díl plánované trilogie, však není klasickým fantasy, ale mísí severskou mytologii s obří dávkou kyberpunku. Hráč se v roli polobožského Baldura bude většinu hry protloukat ledově chladnými lokacemi s názvy jako Komnata hrdinů, Ledový les nebo Říše nemrtvých, aby se čas od času vydal do kybersvěta, jenž bude paradoxně přeplněn zelení. Vedle prostředí hra láká zejména pěti odlišnými třídami postav (střelec, bojovník nablízko, obránce se štítem apod.) a jejich sofistikovaným vývojem v rámci 50 úrovní, což je strop pro tento díl, postavu pak bude možné importovat do pokračování. Too Human dále převezme vypadávání rozličných předmětů z protivníků, charakteristické pro RPG typu Diablo, zatímco inovaci přinese formou ovládání – levý analog ovládá pohyb a fixní kameru, pravý pak automaticky vybírá cíle, určuje směr útoku a řetězí smrtonosná komba. Hra mírně připomíná kontroverzní Hellgate: London z PC, nicméně atraktivitou příběhu a zpracováním dává mnohem větší přísliby.

Fallout 3

Napsali jsme — OXM č. 2 – Odhalení; OXM č. 3 – E3 Dojmy; OXM č. 7 – První dojmy

Na co se těšíme?
Ryzí podstata předchozích dílů v nové formě
Propracovaná historie herního světa
Moře možností v kompaktním prostředí

Místo představovaní nejočekávanějšího RPG roku bychom mohli postavit rentgenovou stanici vedle Černobylu – mělo by to stejný účinek. Fallout 3 se vloni představil ve vší parádě, přičemž nechal tvůrcům jen malý prostor, ve kterém letos odhalí něco nového. O hře je známo prakticky vše od pseudotahového soubojového systému přes tradiční vývoj postavy s využitím perků po přítomnost kapesního vrhače atomových bomb. Dle vlastních slov chtěli autoři vyložit vše, co mají, a sledovat, jak zareaguje veřejnost. A ta reaguje nadšeně. Nový Fallout se duchem úzce blíží svým dvourozměrným předchůdcům. Důležité je, že se tvůrčí tým Bethesda mimo herních systémů soustřeďuje také na historii postnukleárního světa. Vše bude mít svůj účel, jasný původ a dopad na hratelnost. Jedinou otázkou je, zda titul skutečně vyjde ještě letos. Fallout má co do komplexnosti šanci překonat Oblivion, takže eventuální odložení by bylo v případě takového kolosu opodstatněné.

Prototype

Napsali jsme — OXM č. 3 – Odhalení

Na co se těšíme?
Živoucí New York ve víru bojů
Superentita Alex Mercer
Destrukce nových rozměrů

New York se promění ve válečnou zónu! To není větroplaché prohlášení jisté blízkovýchodní militantní skupiny, ale příslib Radical Games, kteří budují virtuální město, aby do něj zaseli dvě znepřátelené frakce – mutanty vzniklé nepovedeným biologickým experimentem a armádu snažící se jim kontrovat. Zajímavé na Prototype je, že hráč se nestane zástupcem ani jedné ze stran, ale v roli nadčlověka Alexe Mercera bude na něm, aby si v nastoleném zmatku vybral vlastní cestu. Stezka to bude nicméně temná. K hlavním Mercerovým schopnostem patří desetimetrové skoky po střechách automobilů, šplhání po zdech a transformace svých končetin ve vražedné zbraně. Je libo přeseknout nevinného chodce rukou vejpůl nebo paži zarazit do země, aby pod blízkým tankem vyrašil zkázonosný roj ostnů pevných jako kámen? Navíc odpravení občané se budou přidávat k Alexově armádě, on sám je schopen řídit dopravní prostředky včetně helikoptér a celý New York je rozdělen na neutrální a válčící zóny. Nemůžeme se dočkat, až čtenářům přineseme další informace o projektu, který je ale ještě stále v plenkách.

3. kvartál 2008

Červenec, srpen, září
- **Dead Space**
- **Too Human**
- **Prototype**
- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Darksiders: Wrath of War
- Galactic Command - Excalibur
- Fracture
- Race Driver: GRID
- Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy
- The Last Remnant

4. kvartál 2008

Říjen
- **Fallout 3**
- Ghostbusters The Video Game
- LEGO: Batman
- Postal 3
- To End All Wars
- Voltage

Brütal Legend

NEJBIZARNĚJŠÍ

Napsali jsme OXM č. 7 – Odhalení

Na co se těšíme?
Schaefer znovu útočí se svou ztřeštěností
Ani akce ani strategie nebo adventura, vše dohromady
Povinnost nejen pro metalisty

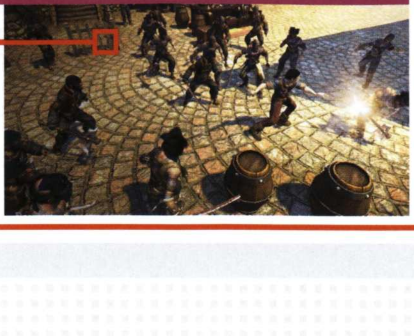
Will Wright patří ke geniálním vývojářům, John Romero k šíleným, Tim Schaefer je geniálně šílený. „Hra od autora Psychonauts a Grim Fandango" je obecně uznávaným označením pro novinku Brütal Legend, která tvůrčí úchylnosti svého autora již nyní ostudu rozhodně nedělá. Není to akce, není to strategie, je to jen ztřeštěný příběh metalového drsňáka Eddieho, který se nešťastnou náhodou dostává do světa, kde vládne hudba. Z temných hvozdů vyrůstají místo hub monumentální reproduktory a zesilovače, pláněmi pochodují pochromovaní pavouci a do toho všeho máchá Eddie svou dvoubřitou sekyrou. Ovšem jen než se dostane ke kytaře a rozpoutá s ní peklo plné koncertních efektů mezi zotročujícími vládci obskurní hudební říše. Brütal Legend je padlá na hlavu a to je její předností. Skutečně vtipné hry se objevují zřídka a tím více musíme vzít zavděk takovými, které hodlají do herního systému přinést něco víc než jen akci nebo dialogy. Schaefer je nadějí originálních titulů.

Fable 2

Napsali jsme OXM č. 5 – Odhalení

Na co se těšíme?
Na povrchu jednoduchost sama
Uvnitř nečekaně bohaté dobrodružství
Virtuálním hrdinou bez hranic

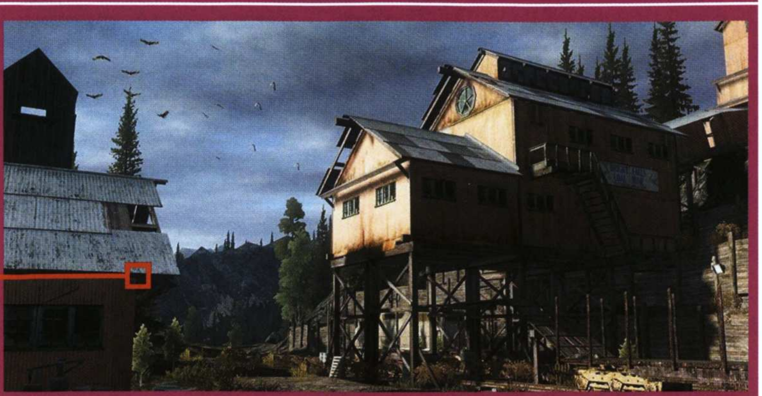
Někdo má „dělání her" v popisu práce, Peter Molyneux si však tuto položku píše do kolonky koníčků. Stejně jako v předchozím díle chce i nyní prostřednictvím doširoka otevřeného RPG přinést hráčům něco víc než jen obyčejnou hru. Fable 2 se má stát právoplatným životem fantastického hrdiny... nebo zbabělce, pokud hráč zvolí tuto cestu. „Zasaďte stromek, jděte za dobrodružstvím, a když se po letech vrátíte, na jeho místě naleznete statný dub," zní častý příklad dokumentující vyvíjení všech věcí v herním světě, tedy i hráče. To zde ale bylo již minule, co se v pokračování změnilo? Přelomovým se má stát ovládání vyznávající koncept pouze jednoho tlačítka na fyzický útok, jednoho na magii apod. Silou Fable 2 je, že povrchové jednoduchosti kontruje hluboká vnitřní duše titulu. Hráč si například bude moci pořídit psa, nechat jej zranit v souboji, a i když mazlíkovi se zlomenou nožkou uteče hodovat do hospody, chlupatý přítel jej klidně i za pár dní s pajdáním dohoní. Tomu se říká věrnost!



Další hity roku 2008 (datum vydání neupřesněno)

Brütal Legend | Alan Wake | Fable 2 | Silent Hill 5

Alan Wake



Na co se těšíme?
Absolutní atmosféra v mystickém městečku
Příběh jako od Stephena Kinga
I přes odkládání skvělá grafika

Pamatujete si na úvodní trailer, v němž Alan prchal před nočními můrami v městě tak naháněјícím strach, až by se Stephen King oklepal? Takový byl Alan Wake roku 2005. Uplynulo mnoho času a z ambiciózního psychologického thrilleru je malá myška, o jejímž osudu nemáme jasno. Byl snad projekt zrušen? To už tvůrci několikrát odmítli. Když jsme viděli Alana Wakea naposledy, prezentoval nám autorský tým hratelnou ukázku, která prokázala kvalitu grafiky ze zveřejněných trailerů a dále podpořila naše očekávání.

Všichni víme, že je Alan Wake úspěšný spisovatel, který se přichází do městečka Bright Falls vzpamatovat a zapomenout na dění posledních měsíců. Najde vítané uklidnění: může opět spát, ale ač se to zdá nemožné, jeho fantazie zde ožívá. Podepřen vynikající výpravou působí Alan Wake jako splněný sen všech milovníků herně-filmových thrillerů, od nichž se žádá vytříbená atmosféra i netradiční hratelnost. Tu zajistí souboj světla a tmy; baterka, lucerna i lampa, každý sebemenší zdroj světla bude zbraní v souboji s Alanovými představami, jež v temnotě ožívají. Nové informace o subjektu Alan Wake očekávajte v prvních měsících letošního roku. A hru samotnou na jeho konci.

Silent Hill 5

Napsali jsme OXM č. 5 – Odhalení

Na co se těšíme?
Kolekce zrůdností nejvyššího kalibru
Pochopitelnější, americtější hratelnost
Převaha chladných zbraní nablízko

Pořádně hluboko zakopaný milník počítačového hororu, Silent Hill, čekají s pátým dílem zásadní změny. Poprvé v sérii vyjde souběžně s domovskou platformou Playstation také na konzoli Xbox 360 a vůbec poprvé na něm nepracují Japonci, ale americký tým The Collective. Fanoušci série by marně zavírali nad realitou oči – pětka dozná změn a ty budou poplatné zaměření hry na masy. Tradiční puzzly tak budou stále složité, nicméně pokud hráč nebude schopen najít původní, sofistikované řešení, může si se situací poradit jinak, ačkoliv se za trest dobere horšího konce. Ne že by ty ostatní byly optimističtější, Silent Hill 5 se bude opět potácet na hranách reality, snu a zvrácené říše Otherworld, ve které krev třísní zdi a monstrům s rozpůlenou hlavou odkapává z hnisajících ran sliz. Vizuální ztvárnění má mít ostatně markantní vliv na atmosféru jak již díky znervózňující animaci pokřivených monster, tak zásluhou zrnících filtrů a archaizujících efektů přetažených přes obrazovku. Přežijete?

Tomb Raider: Underworld

NEJPRSATĚJŠÍ

Na co se těšíme?

Špinící se Lara v novém prostředí
Důraz na interaktivitu a uvěřitelnost zatuchlých kobek
Počasí bude hrát velkou roli, stejně jako zvířecí protivníci

Odhaleni na straně 22

Tomb Raider: Legend a Anniversary oživily fenomén Lary Croft a bylo jen otázkou času, než Eidos společně s tvůrčím týmem Crystal Dynamics vyrukují s pokračováním. Provařování archeologické série jako před lety se však nekoná, Underworld přináší několik zásadních novinek, z nichž tou nejzajímavější je důraz na co nejživější prostředí a jeho realistickou tvář. To se netýká jen textur a grafiky, nýbrž samotné symbiózy Lary s divočinou. Mokré stěny kloužou, déšť promočí dívčiny šaty, jež v úkrytu pomalu uschnou, a bláto ulpívá na obnažených lýtkách nebo kolenou, když archeloložka zaklekne. Jelikož se má většina titulu odehrávat v deštivém Mexiku a vlhkých kobkách pod jeho povrchem, podobné efekty bude hráč sledovat neustále. Stejně tak hrátky s fyzikou – pryč jsou série okatých překážek, prostředí má být organičtější, se zničitelnými stěnami, sloupovími a Larou šplhající podobně jako Altair v Assassin's Creed po mnohem více površích. Zavěsit kolty za šortky a jde se pod zem!

Borderlands

Napsali jsme OXM č. 4 – První dojmy

Na co se těšíme?

Barbarský vesmír plný pirátů
Originální pojetí multi- a singleplayeru
Atmosféra Šíleného Maxe

Jedním ze zásadních aspektů majících vliv na atmosféru je prostředí, do nějž autoři svou hru zasadí. Právě díky němu vypadají Borderlands zatraceně lákavě. Vzpomínáte na filmového Šíleného Maxe? Pak si budete na planetě Pandora připadat jako doma. Pandora poletuje kolem piráty prodchnuté vesmírné zóny Borderlands a na jejím povrchu rozděleném mezi sedm měst bojují o život zoufalí kolonisté s kosmickými nájezdníky a nově se objevivším mimozemským druhem. Hráč vpadá do dění v nevyhraněném stylu. Každé z měst má svou zásobu obchodníků a zadavatelů úkolů přesně jako v dobrých RPG. Jsou to ale mise, které svou atraktivitou oddělují hru od zbytku produkce. Jednou se hráč účastní obrovských bitev v pohledu vlastních očí jako v klasické střílečce, jindy nasedne do vozu a snaží se sestřelit své soky při zběsilé jízdě. Aby nebyl sám, mohou se k němu online připojit až tři další hráči a to samé může udělat i on – pomoci kamarádovi s kampaní, nabrat zkušenosti, vybavení (má zde být na půl milionu zbraní) a pak se vrátit k vlastní rozjeté hře. Vypadá to trochu jako dort pejska a kočičky, nicméně zatím s příliš sladce vypadající polevou.

Halo Wars

Napsali jsme OXM č. 3 – E3 dojmy

Na co se těšíme?

Reálie poplatné vesmíru Halo
Slušný strategický základ
Známé jednotky a rasy se vracejí

Master Chief prostřednictvím Halo 3 dokončil svou megalomanskou výpravu za nastolením míru a levných cen benzínu v galaxii. Vesmír se však nezastavil v rozpínání a ve spolupráci s autory slavné série Age of Empires se chystá vrátit úder fenoménu v klasické strategii se vším všudy. Tam, kde se Endwar pokouší experimentovat s ovládáním hlasem, Halo Wars uvádějí radiální menu, jež bude na pravém analogu kontrolovat výrobu jednotek i budov, zatímco levá páčka ovládne kurzor i jednotky. Styl bude vším – zasazení je poplatné beze zbytku původní trilogii, takže po bitevním poli poskakují vojáci Spartan v zelených skafandrech, strefují se do halekajících Gruntů, jež střílí z fialových Needlerů, zatímco v továrnách se vyrábí Warthogy a těžké tanky Scorpion. To vše obepnuté jednak malebnou krajinou plnou zeleně i techniky, ale také výpravným příběhem. Hvězdná sága pokračuje.

Warhammer: Battle March

Napsali jsme OXM č. 3 – Odhalení

Na co se těšíme?

Klady PC verze a expanze v jednom
Šest ras věrných stolnímu Warhammeru
Hrdinní velitelé a jejich armády

Tak jako je druhá světová nekonečnou studnicí inspirace pro realistické válečné hry, rozsáhlé zázemí stolních her Warhammeru představuje zdroj fantasy bitev. Real-time strategie Mark of Chaos loni slavila úspěch na PC, přičemž Battle March přinese celý její obsah na Xbox 360 a nádavkem přidá plnohodnotnou expanzi se dvěma novými frakcemi a multiplayerem hratelným přes službu Live až ve čtyřech hráčích. Stejně jako minulý rok se fanatičtí vojevůdci opět chopí praporů mocných šiků a poženou je za vítězstvím. Impérium, chaos, skaveni, vznešení i temní elfové a skřeti s gobliny – to je výběr stran, jemuž bude poplatné vše. Například skaveni jsou schopni zaplavit bojiště, nicméně stačí jeden koordinovaný útok seřazených elfů, polovina krysích lidí padne a druhá se s oslabenou morálkou rozuteče do všech směrů. Battle March mapuje většinu zákonitostí stolní hry včetně hrdinů a jejich schopností, a proto do něj vkládáme velké naděje.

Další hity roku 2008 (datum vydání neupřesněno)

- **Tomb Raider: Underworld**
- **Borderlands**
- **Halo Wars**
- **Warhammer: Battle March**
- Bionic Commando
- Blood Bowl
- Cipher Complex
- Dead Island
- Elveon
- Golden Axe
- Hydrophobia Infinite Undiscovery
- Operation Darkness
- Operation Flashpoint 2: Dragon Rising
- Precursors
- Rage

Mafia II

NEJVÍCE ZKRVAVENÝCH OBLEKŮ

Na co se těšíme?
Mafiánská balada od původních tvůrců
Kmotrovštější než Kmotr
Dospělý příběh plný ikonických postav

První díl Mafie měl efekt megafonu. Jednak hlásal do světa slávu českých her, za druhé svým dospělým příběhem přilákal i řadu nehráčů. Vždyť i autora článku se nedávno při pracovním pohovoru dotázal důstojný šéf velké společnosti: „Hrál jste Mafii? A bude druhý díl?" Bude, nicméně to je kromě náznaků atmosféry a grafiky zhruba vše, co je známo. Illusion Softworks opět exceluje svým důrazem na maximální dobovou věrnost, a proto Mafia II zasazená do 40. let minulého století vypadá „kmotrovštěji" než pravá herní adaptace Kmotra. Postavám přitékají do úst pravé mafiánské bonmoty, lidé nosí saka barvy spadaného listí a díky posunu v čase oproti minulému dílu se hráči dočkají rozšíření strojového parku o nová vozidla, náklaďáky i poletuchy. Mafia II bude profesionální – to je jediná záruka, kterou zatím máme, přičemž profesionalita dnes znamená úspěch.

Ninja Gaiden 2

Na co se těšíme?
Potoky krve a brutální komba
Nesnaží se o mnoho změn ve fungujícím konceptu
Skvělá grafika

Hrdinové Devil May Cry 4 letos nebudou jediní, kteří prolijí krev každým pixelem HD obrazovky. Poté, co série o akrobatickém ninjovi Ryuovi Hayabusovi provedla velkolepé turné napříč platformami (jmenujme vynikající Ninja Gaiden Sigma na Playstation 3), vrací se zpět na Xbox, který ji před lety udělal hitem. Potoky krve, brutalita, proděravělé orgány a useklé končetiny – vizitka všech titulů řady je zpět. Autoři jsou perfekcionisty, přičemž podle prvních ukázek nyní přivádějí své přesvědčení až na hranici možností konzole. Ryu bude opět poskakovat mezi nepřáteli v chaotickém tanci drcení ovládacích tlačítek, k porcování nepřátel využije desítek historických zbraní, nebo se jednoduše vrátí k věrným katanám. Plynulá grafika, jež ztvární Benátky či New York, je ještě o chlup propracovanější než ve verzi na PS3, a tak se má Ninja Gaiden 2 šanci stát skutečně lákavou adrenalinovou podívanou.

Další hity roku 2008
(datum vydání neupřesněno)

- **Mafia 2**
- **Ninja Gaiden 2**
- Rise of the Argonauts
- Rocket Bowl
- Sabotage
- Saboteur
- Saints Row 2
- Soul Calibur IV
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- The Scourge Project
- Theseis
- Tom Clancy's Air Combat
- Totems
- Wet
- Warhound
- World in Conflict

Vaporware 2007

Očekáváme je dlouhé měsíce, ale nepřicházejí. Zaslouží si ještě tituly s léta protahovaným vývojem pozornost?

Duke Nukem Forever

Nesmí vyjít. Fenomén odkládání DNF přerostl přes hlavu slávě původního hitu z roku 1996, a pokud se autoři hru skutečně pokusí dokončit, šance na stvoření hitu, který by naplnil mamutí očekávání, je malá. Tvůrčí studio 3D Realms při příležitosti Vánoc navíc uvedlo krátkou ukázku, jež je pouze zdrojem obav – Dukův někdejší šarm je ten tam a několik ukázaných enginových zrůdiček rovněž nenapovídá o konkurenceschopnosti současným titulům. Naděje však umírá poslední a v případě DNF již dávno vypila lektvar nesmrtelnosti.

Indiana Jones

Ohlášen s velkou pompou na E3 2006, kde Indy stylově políčkoval čínské gangstery v San Franciscu roku 1939, avšak téměř zapomenut v charakteristickém tichu, do kterého se ponořil vydavatel Lucas Arts. Hra vypadala skvěle – měla nabídnout zběsilé souboje na střeše uhánějící tramvaje, jízdu na hřbetě slona, návštěvu zapomenutých chrámů i použití enginu Euphoria definujícího chování protivníků (například na rozhoupaném mostě se chytali provazů apod.). Proč se dr. Jones odmlčel? S největší pravděpodobností autoři čekají, jak Indyho kult zareaguje na nový film Kingdom of the Crystal Skull (premiéra 22. května), nebo se soustřeďují na svůj druhý titul, Star Wars: Force Unleashed.

Resident Evil 5

Survival horory stagnují již od svého vzniku, přičemž nyní začíná upadat i jejich vlajková loď, série Resident Evil. Zatímco nemrtví vyvařují sebe sama prostřednictvím titulů jako Umbrella Chronicles, jež zlomové úspěšnosti posledního čtvrtého dílu ani zdaleka nedosahují, pětku tvůrci odsunuli až na rok 2009. Přitom oznámena byla již v červenci 2005! Takže místo toho, aby se hráči těšili na nový příběh Chrise Redfielda mezi nově agilními zombiemi pobíhajícími pod širým nebem, musejí vzít letos zavděk alespoň připravovaným CG animovaným filmem Resident Evil: Degeneration, díky kterému by se na ságu nemělo alespoň na chvíli zapomenout.

Epizodický a uživatelsky tvořený obsah na XBL?

XBOX LIVE

Microsoft byl se svou online službou Xbox Live mezi konzolemi současné generace první. Playstation 3 následně spustila svou obdobu PS Network, Wii zase WiiConnect24. Xbox 360 však chce v novém roce zajít dál a upevnit svou dominanci na poli komunitních sítí. Dema, arkádovky, ty všechny si již hráči mohou stáhnout, ovšem co takové hraní na epizody? Hlavní vizionář XBLA David Edery potvrdil, že by brzy rádi uvedli model, ve kterém by si hráči každý týden stáhli půl až hodinovou epizodu dané hry a kontinuálně se u ní bavili i několik měsíců.

Odpovídá to trendu zkracující se herní doby současných titulů a navíc Microsoft nechce pouze zopakovat ztřeštěný boom epizodických her, který v minulých letech vtrhl mezi osobní počítače a zemřel na nedostatek kvalitních titulů. „Musíme mít v rukou opravdu, opravdu dobré epizodické téma, než ho začneme servírovat hráčům," říká Edery. Součástí plánů je i myšlenka na uživateli tvořený obsah. Své mapy do her a možná i menší hříčky si budou hráči při troše štěstí moci vytvořit a vystavit na síť již letos.

Nej 2008

Nejztřeštěnější námět

Brütal Legend

Žilo, bylo a zvučelo jedno rockové království plné dvoubřitých seker a lesů posetých zesilovači.

Nejbrutálnější

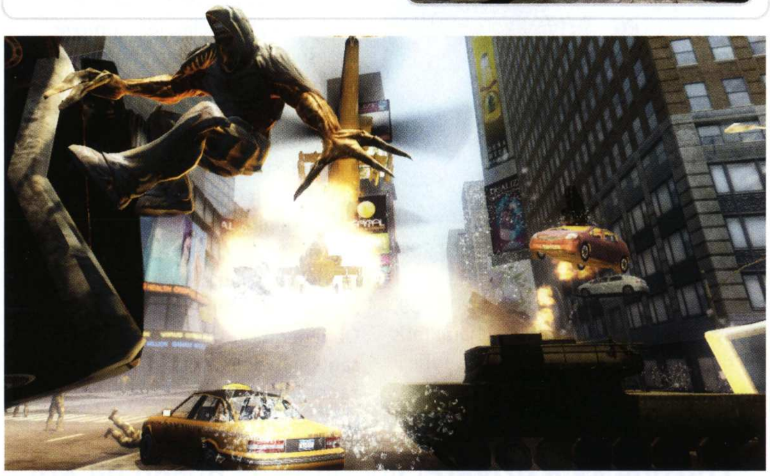
Ninja Gaiden 2

Zakuklený bojovník prolévá hektolitry krve ve vysokém rozlišení. Oblečte si pláštěnky!

Nejzvrhlejší

Silent Hill 5

Poprvé v americké produkci, a jak známo, Američané jsou zvrhlí. Jen jsme nevěděli, že tak moc.



Nejhorší název

MX vs. ATV Untamed

Splašené zkratky útočí stejně jako v případě TNA iMPACT! C3PO by skřípal radostí!

Nejdelší název

The Chronicles of Riddick: Assault of Dark Athena

Riddick je drsňák, a proto musí mít vše delší – herní dobu oproti původní verzi Butcher Bay i... dostřel zbraně.

Nejkratší název

WET

Tři písmena svádí k myšlence na primitivní logickou hru. V akci Wet bude ovšem hráče svádět žhavá vyzyvatelka Lary Croft jménem Ruby.

Nejvíce zavádějící název

Halo Wars

My víme, že jde o strategii. Ale kolik desítek tisíc bude hráčů, jež si budou myslet, že jde o přímé pokračování legendární střílečky?

Nejefektnější

Prototype

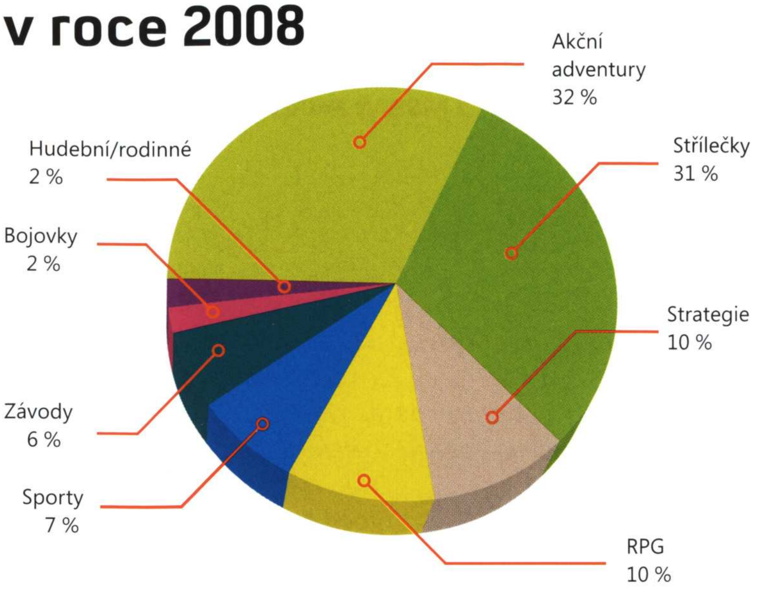
Asimilování genetického kódu obětí, ničení tanků superschopnostmi, a to vše v žijícím New Yorku!

Nejvíce hype

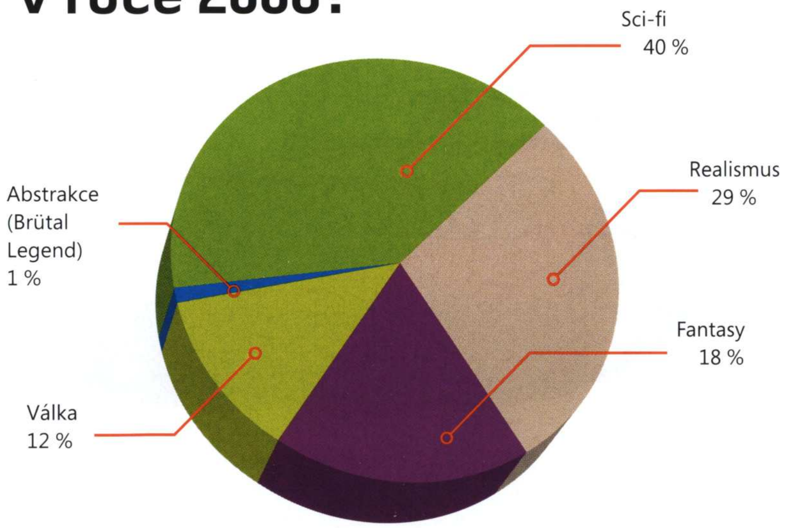
Grand Theft Auto IV

I kdyby se hra vtípkem autorů proměnila v simulátor prodávání hot dogů, prodají se jí milióny.

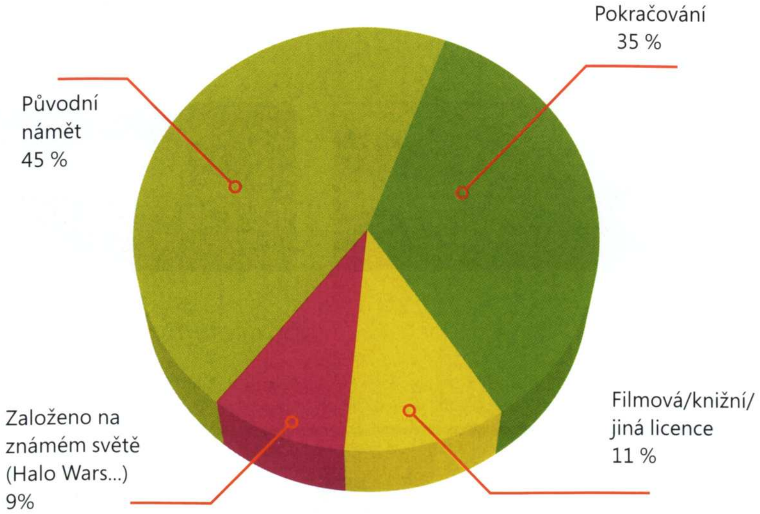
Žánrové žně v roce 2008



Jaké téma převládne v roce 2008?



Originalita vs. ždímání peněz



Arkádový výhled pro rok 2008

Airburst
Asteroid Cowboys
Axion: Overdrive
Braid
Brain Challenge
The Bulwinkle Show
Butterfly Garden
Castle Crashers

Pirates vs. Ninja Dodgeball
Svérázné zpracování fotbalu, ve kterém spolu soupeří agilní nindžové, pomalé zombie a další. Pozor, každá akce včetně běhu a speciálních schop-ností odčerpává drahocennou energii!

Chessmaster Live
Slavná série šachového zavařovače mozkových závitů v lednu konečně dorazí i na Xbox. Procvičujte pravidla a tahy!

Quake Arena
Tam, kde je Final Doom nostalgií pro jednoho hráče, Quake Arena předsta-vuje jednu z prvních a nejlepších multiplayerových akcí.

Commando 3
Nekonečně nábojů, mnoho zbraní, vozidel a nad tím vším přehledný pohled z ptačí perspektivy. Taková je návyková náplň spektakulární arkády, k jejímž přednostem bude patřit multiplayer až pro tři hráče.

Cosmic Osmo's Hex Isle
Crack Down
The Dishwasher: Dead Samurai
Doritos Dash of Destruction
Elements of Destruction
Etch a Sketch

Rez HD
Prohánět se počítačovou sítí po předdefinované dráze a střílet vylétávající protivníky byla neskonalá podívaná již v roce 2001 na konzoli Dreamcast. Vyviňte se během akce z jednoduché koule v mocného virtuálního humanoida za doprovodu spektakulárních efektů!

Radiant Silvergun
RocketBowl
Rocket Riot
Samurai Showdown II
Shred Nebula

Final Doom
Prarodič všech střílleček se ve svém prvním dílu na Live Arcade již objevil, nicméně Final Doom představuje ultimátní kompilaci 64 nejlepších úrovní pro Doom II, jenž byl na PC vydán roku 1996. Pro pamětníky svatý grál.

Fractal Jigsaw
Galactrix
Gridrunner++
Happy Tree Friends: False Alarm
Omega Five
Penny Arcade Adventures:
Rain-Slick Precipice of Darkness
Puerto Rico

Super Street Fighter II Turbo HD Remix
Na staré dobré bojovce není co do konceptu příliš prostoru ke změnám, a tak tvůrci přidávají podporu hlasové komunikace a především přeleštěnou, remasterovanou grafiku, jež má udělat z kopání a boxování nový zážitek.

Talisman
Toy Wars
Trigger Heart Exelica

v češtině

NISSAN FAIRLADY Z CUSTOM EDITION

- **CENA:** PŘIJEĎTE S JEDNÍM UŽ DNES DOMŮ!
- **0 – 60:** 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 SEKUNDY
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** 300 KM/H
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNĚ UPRAVITELNÝ
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** STISKNĚTE RESTART
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 20 SEKUND
- **LAK:** NEKONEČNÁ DOŽIVOTNÍ ZÁRUKA
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S DĚSEM NAVÍC)

FORZA MOTORSPORT® 2 NISSAN FAIRLADY Z

- **CENA:** KDYŽ SE MUSÍTE PTÁT, NEMÁTE NA TO
- 0 - 60: 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 POKUT ZA RYCHLOU JÍZDU
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** TOTÁLNĚ NEPOUŽITELNÁ V MODERNÍ SPOLEČNOSTI
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNÍ SÍLA
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** VYČISTĚTE SI ŠORTKY
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 11 HODIN
- **LAK:** ZNÁTE TO, NIC NETRVÁ VĚČNĚ
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S OBAVAMI)

FORZA 2 MOTORSPORT

HLEDAJÍ SE SKUTEČNÍ ŘIDIČI.

3+ www.pegi.info

TURN 10 Microsoft game studios®

xbox.com/forzamotorsport2

© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Games Studios, loga Forza Motorsport, Turn 10, Xbox 360, a Xbox jsou registrovanými obchodními známkami společnosti Microsoft v celém světě. Názvy společností a výrobků zde uvedených mohou být ochrannými známkami příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360™

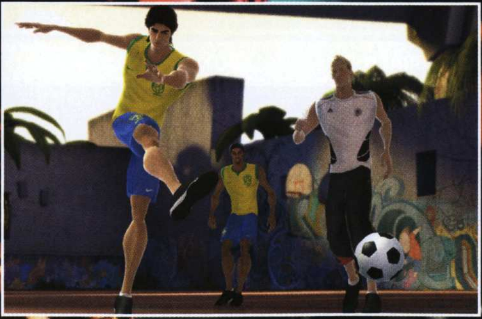
Next

Čerstvé novinky, zpravodajství, reportáže i exkluzivní dojmy z hraní očekávaných her

na straně 52 **Lost Odyssey**

na straně 46 **Rock Band**

na straně 56 **Condemned 2: Bloodshot**



na straně 58 **FIFA Street 3**

NOVINKY

22 **Tomb Raider: Underworld**
24 Lost: The Videogame
26 Left 4 Dead
28 Byznys
30 **Xbox 360 rok poté: Rozhovor s evropským ředitelem MS**
32 Saboteur
34 Horké novinky pro Xbox 360
35 Střípky o očekávaných hrách
36 **Soul Calibur 4**
38 Legendary: The Box
40 Kniha přání: LEGO

PRVNÍ DOJMY

46 Rock Band
52 **Lost Odyssey**
56 Condemned 2: Bloodshot
58 FIFA Street 3
60 Turning Point: Fall of Liberty

XBOX 360

Jízdní řád

Bašty budoucnosti pro váš Xbox 360

25. 1.
Burnout Paradise

31. 1.
Chessmaster LIVE

1. 2.
Kingdom Under Fire: Circle of Doom

8. 2.
The Club
Turok

12. 2.
Jumper

15. 2.
Frontlines: Fuel of War

29. 2.
Bully: Scholarship Edition

Únor
Lost Odyssey
Turning Point: Fall of Liberty
Devil May Cry 4

7. 3.
Bully: Scholarship Edition
MX vs. ATV Untamed
Universe at War: Earth Assault

14. 3.
Condemned 2: Bloodshot

28. 3.
SEGA Superstars Tennis
Viking: Battle for Asgard

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

Tohle by se Laře s Rexonou nestalo

ve zkratce
Pokračování vzkříšené série nabídne živelnější a opravdovější zážitek z průchodu divokou přírodou, čemuž napomůže především značně vylepšený fyzikální model.

VYDAVATEL: EIDOS **VÝROBCE:** CRYSTAL DYNAMICS **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** PODZIM 2008

NOVINKY

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Herní souboj člověka s divokou přírodou přesvědčivěji než kdy předtím

ARCHEOLOŽKA LARA CROFT se vrací již v osmém herním dobrodružství. Jeho přípravu má na starost vývojářské studio Crystal Dynamics, které nám udělalo velkou radost posledními dvěma přírůstky do série (Legend a Anniversary). Hra bude přímo navazovat na podařený Legend, a můžeme tedy očekávat stylistickou i obsahovou podobnost včetně tradičního mixu hádanek, akce a akrobacie. Cílem tvůrců je nicméně prohloubení celkového dojmu ze hry za pomoci ještě lepšího pohybového výraziva hlavní hrdinky (více animací, detaily typu přenášení váhy z jedné nohy na druhou apod.) a oživení prostředí pomocí mnohem vyspělejší fyziky, než jakou série doposud disponovala.

Motto hry zní „prostá žena versus divočina", což má vyjadřovat celkově přirozenější vyznění celého zážitku (ve srovnání s poněkud komiksově nebo „Bondovsky" působící atmosférou Legend). Čeká nás tedy kromě jiného například nový systém uzdravování místo náhodně roztroušených lékárniček. Lara vzhledově působí zase o něco reálněji, snad i lehce starším dojmem vyzrálé třicátnice. Příroda, kterou se bude pohybovat, je nefalšovanou divočinou – bez jasně nalinkované cesty. Záleží pouze na vás, jakým způsobem se hustým porostem džungle probojujete. Kromě tradičního lezení po všem možném lze nově využívat také motocykl (s lepším ovládáním než v Legend) a vysoce interaktivní fyziku, umožňující například strhnutí svahu za pomoci lana s kotvou (uvolníte klíčový kus kamení nebo spadaných kmenů apod.). Bojovat budete opět se zvířaty a lidmi, nicméně dočkáme se také hojného zastoupení tzv. Nekridů, což budou démoničtí potomci jakési prastaré rasy.

> „Mottem hry je prostá žena versus divočina"

Ačkoliv všechny doposud zveřejněné obrázky pochází z tajemného chrámu kdesi v pralese, tvůrci slibují pestrou škálu dalších lokací k prozkoumání. Podíváte se do Austrálie, na Velikonoční ostrovy, do Říma, Vatikánu, Mezopotámie a do hor s názvem Golden Triangle, které se rozprostírají v jižní Asii mezi Barmou, Srí Lankou, Vietnamem a Thajskem. Záhady nebudete odhalovat jen na souši, ale také pod vodou. Chybět nesmí ani rodinné sídlo pro trénink ovládání. Ohledně příběhu se zatím prakticky nic neví, ale určité náznaky včetně názvu hry (podsvětí) svádí k myšlence, že se znovu setkáme s nemesis Lary, Natlou. Hlas Laře opět propůjčí britská herečka Keeley Hawes.

Martin Zavřel

HÁDANKY

Těžištěm hratelnosti série bylo vždy hledání cesty pro další postup prostředím, což se nezmění ani tentokrát. Mnohem silnější implementace reálné fyziky vás ale přinutí myslet komplexněji než doposud. Budete muset využívat přirozená páčidla, ale také například sledovat, kam přesně odtéká při dešti voda, abyste následně za pomoci škvíry v dláždění prastarého chrámu uvolnili ten správný kámen. Větší roli sehrají také vlastnosti povrchu (například kluzkost v dešti).

AKROBACIE

Lara bude umět všechny staré fígle včetně balancování na drobných výčnělcích, šplhání po všem možném nebo houpání se na laně. Nově přibude schopnost střílet na dva různé terče zároveň nebo se přidržet během šplhu pouze nohama a oběma rukama přitom střílet. Máme se také dočkat úplně nového pojetí soubojů nablízko. Fyzikální model hry kromě jiného umožní mnohem intuitivnější používání předmětů v soubojích (vražedné házení kopím nebo kamenem).

POČASÍ

O změny počasí nebude ve hře nouze, díky fyzikálnímu modelu ale bude hrát větší roli, než jsme byli doposud zvyklí. Hlavně ovšem půjde o vizuální orgie, od živoucího pohybu vichřicí rozhýbané džungle po dynamické světlo a stíny. Detailnost provedení bude taková, že pokud si Lara klekne do bláta, zůstane jí nalepené na kalhotách tak dlouho, dokud neopadá, nebo dokud se Lara neponoří do vody. Zničené věci a mrtví nepřátelé nyní budou zůstávat za vámi, stejně jako např. stopy na cestě.

BYTOSTI

Přirozenější tvář hry souvisí s vyšší koncentrací zvířecích protivníků a nižší koncentrací těch lidských, aby byla navozena reálnější atmosféra divoké přírody. Když už se ale s nějakým člověkem utkáte, bude to náležitě tuhý soupeř. Tajemní Nekridé pak budou plnit roli humanoidních protivníků v samotných útrobách prastarých kobek, ale máme prý čekat i náležité monstrózní souboje s bossy, pocházejícími z této záhadami opředené (mimozemské?) rasy.

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

Pochodeň se hodí vždy, při prozkoumávání jeskyně plné netopýrů to platí dvojnásobek

VYDAVATEL: UBISOFT ENTERTAINMENT **VÝROBCE:** UBISOFT MONTREAL **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NE **DATUM VYDÁNÍ:** LÉTO 2008

NOVINKY

LOST: THE VIDEOGAME

LOST (ZTRACENI), jeden z celosvětově nejoblíbenějších seriálů (jak už z pohledu diváka, tak ze strany kritiků), se dočká své videoherní adaptace. Zatímco televizní svět netrpělivě očekává čtvrtou řadu, v Montrealu se tvrdě pracuje na virtuálním zpodobnění počátku příběhu. Jméno tvůrců? Nejedná se tu o nikoho menšího, než je Ubisoft Montreal. Ten si ani nestihl odpočinout od svého nejnovějšího hitu Assassin´s Creed a už pracuje na novém projektu, Lost: The Videogame (velmi kreativní název, co říkáte? :-).

Teď si asi pomyslíte něco škaredého o ždímačích licence, ale pozor! Lost se nechce svézt na vlně úspěchu své televizní předlohy podle vzoru mnoha jiných licencovaných titulů. Hra má v plánu stát se nedílnou součástí univerza Lost, ať už díky novým důležitým odhalením, nebo pomocí prohloubení vědomostí o známých postavách z TV (zatím oficiálně potvrzení jsou Jack, Hurley, Sawyer, Kate, Sayid, Walt, Michael a samozřejmě i Ti druzí). To, že se ve hře dozvíme odpovědi na některé z mnoha záhad nastolených v seriálu, potvrzuje přítomnost scenáristky Ztracených Dawn Kelly, která se velkou měrou podílela na herním příběhu.

Dějová linie bude mapovat události z první až třetí série, a to z pohledu novináře Elliotta (postavy speciálně vytvořené pro hru). Ten se stal jedním z přeživších havárie letu Oceanic 815. A stejně jako ostatním mu teď začíná boj o holý život.

K úspěšné obraně jeho zdraví vám poslouží především ručně vyrobené zbraně, případně i nějaká ta střelná zbraň (když budete mít štěstí). Boj s ledními medvědy a utíkání před tajemným černým dýmem nebude to jediné, co vám nadělá problémy. Další z mnoha překážek, které před Elliotta ostrov staví, je sžití se s ostatními trosečníky. To bude probíhat formou větvených dialogů, jejichž průběh bude mít značný vliv na hodnotu, kterou můžeme nazvat třeba „stupeň důvěry". Čím větší stupeň důvěry, tím větší šance na získání potřebné informace nebo kladné odpovědi.

> "Elliot se stal jedním z přeživších havárie letu Oceanic 815. A teď mu začíná boj o holý život"

Na scénu se vrátí všechny významné lokace – Black Rock, poklop, pláž, jeskyně nebo podzemní komplex s všudypřítomnými značkami společnosti Dharma, kde mimo jiné narazíme na důvěrně známý 108minutový počítač na záchranu světa. Dalším zajímavým prvkem jsou bezesporu „flashbacky" (vzpomínky na minulost), jež jsme viděli i v seriálu. I ty budou plně hratelné, a tak se snad dočkáme i civilizovanějších úkolů. Také nesmím

Každá ze sedmi epizod má zabrat zhruba hodinu a půl.

Útěk krásně vypadající džunglí

ve zkratce

Jedna z mála her podle filmu (v našem případě seriálu), která se tváří seriozně. Těšit se můžeme na nové, v seriálu nikdy nezveřejněné informace, krásnou džungli a „flashbackové" mise.

zapomenout zmínit možnost fotografovat, která je pro novináře pochopitelně důležitá. Focení bude probíhat změnou pohledu z third-person na first-person a využijeme jej při zvěčňování nejdůležitějších momentů. Dočkáme se ale například i hackování počítače nebo opravování různých strojů formou logických puzzle.

Hra se obejde bez multiplayeru, i když Xbox Live přece jen využijeme, a to kvůli pravidelným stahovatelným balíčkům. Poznávat ostrov budeme v grafice poháněné enginem použitým ve hře Ghost Recon Advenced Warfighter 2, který se dočkal několika vylepšení. Především byl optimalizován pro běh na PC a nakonec doladěn tak, aby zvládal mise v rozlehlé džungli, jejíž grafika vypadá nádherně. Bohužel s postavami už to tak růžové není, jejich nepříliš přirozené pohyby působí rušivě a pár polygonů navíc by jim taky neuškodilo. To, jestli se hra ještě dočká nějakých kosmetických úprav, se dozvíme již v létě tohoto roku, kdy bychom měli Ztracené najít na pultech našich obchodů.

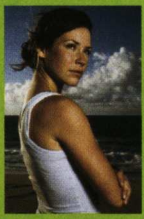
Erik Omar

V HLAVNÍCH ROLÍCH...

Jméno: Jack Shepard
Dřívější zaměstnání: Chirurg
Narozen: 1969
Dříve bydlel: Boston, USA
Info: Samozvaný vůdce všech přeživších, schopný chirurg a dobrý člověk.
Šance na získání informací: Jelikož je Jack vůdcem ztracených, ví většinou o všech interních záležitostech komunity, ale dostat je z něj bude těžší. Umí držet jazyk za zuby, proto bude potřeba získání důvěry.

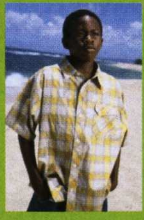
Jméno: Hugo „Hurley" Reyes
Dřívější zaměstnání: Bohatý investor a majitel mnoha firem
Narozen: 1977
Dříve bydlel: Los Angeles, USA
Info: Stále dobře naladěný tloušťík, kterému se ani po několikaměsíčním pobytu na ostrově nepodařilo zhubnout.
Šance na získání informací: Za sladkou čokoládu vám poví i rodné číslo.

Jméno: James „Sawyer" Ford
Dřívější zaměstnání: Podvodník
Narozen: 1969
Dříve bydlel: Knoxville, USA
Info: Sobecký, bystrý a vypočítavý. Miluje Kate.
Šance na získání informací: Stejné jako v případě Hurleyho, jen čokoládu budete muset vyměnit za nějakou cennější věcičku.

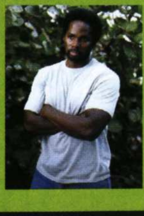


Jméno: Kate Austen
Dřívější zaměstnání: Nezaměstnaná
Narozena: 1977
Dříve bydlela: Iowa, USA
Info: Odvážná, miluje Sawyera. Zabila svého otce.
Šance na získání informací: Tady je šance velmi malá, snad jen se svolením Jacka.

Jméno: Sayid Jarrah
Dřívější zaměstnání: Naposledy pracoval pro CIA, aby dopadl teroristy.
Narozen: 1969
Dříve bydlel: Tikrít, Irák
Info: Velmi schopný voják, chytrý. Bývalý člen Saddámovy gardy.
Šance na získání informací: Jelikož sám Sayid vyslýchal vojenské vězně, zná všechny finty a bez dostatečné důvěry vám nic neprozradí.



Jméno: Walt Lloyd
Narozen: 1994
Dříve bydlel: New York, USA
Info: Syn Michaela, později z ostrova uprchne, ale přesto se na něm nakonec ještě objeví.
Šance na získání informací: V případě, že chcete znát název nejnovějšího komiksu s Hulkem, vám rád poslouží.



Jméno: Michael Dawson
Dřívější zaměstnání: Stavební projektant
Dříve bydlel: New York, USA
Info: Otec Walta, později z ostrova uprchne.
Šance na získání informací: Téměř nulová

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

VYDAVATEL: VALVE **VÝROBCE:** TURTLE ROCK STUDIOS **POČET HRÁČŮ:** 1–8 **XBOX LIVE:** ANO, PRIMÁRNÍ HERNÍ MÓD **DATUM VYDÁNÍ:** 2008

NOVINKY

LEFT 4 DEAD

Probojovat se z města zamořeného zombiemi lze pouze v sehraném týmu

STUDIO ZODPOVĚDNÉ za Counter Strike: Condition Zero a Counter Strike: Source (Source engine je také základem této hry) nám přináší novou online multiplayerovou FPS, ve které se až osm hráčů rozdělí na lidi a monstra ve městě zamořeném zombiemi a mutanty. Lidé se následně musí dostat z města pryč skrze čtyři tematické kapitoly, z nichž každá obsahuje pět herních map, jednoho bosse a měla by zabrat zhruba hodinu hraní. Pokud jste si ale představili Resident Evil 2 s jeho pomalu se ploužícími zombiemi, měli byste svoji fantazii opravit: tady potkáte divoce běhající zrůdy, mnohem více připomínající děsivé davy z filmu 28 dní poté. Akce bude rychlá, divoká a nelítostná. Tvůrci se ani nesnaží řešit příběh, tady jde o střílení a přežití.

Typická mise zahrnuje probití se ulicemi plnými zombií do nemocnice, která je pro změnu zamořená mutanty (obzvláště chutná je jízda ve výtahu, do něhož skáčou monstra skrz otvor ve stropě). Musíte se dostat na střechu, kde najdete statický těžký kulomet. S jeho pomocí se bráníte přívalům nepřátel završeným dvěma „tanky", jak jsou přezdívány těžkotonážní mutantní příšery (za určitých okolností hra umožní hráčům na straně infikovaných respawnovat se právě jako tank). Pokud přežijete dost dlouho, přiletí pro vás na střechu vrtulník. Celou dobu se budete modlit, abyste nenarazili na „čarodějnice", což jsou ultimátní monstra, na která nesmíte posvítit baterkou nebo v jejich blízkosti střílet – jinak vás mohou jednou ranou zabít.

„Akce bude rychlá, divoká a nelítostná"

Zážitek ze hry podporuje hlasová komunikace na obou stranách (přes headset), ale také automatické pokřikování herních postav (např. během výměny zásobníku). Nechybí ani pečlivé animace mimiky postav podle jejich zdravotního stavu. Friendly Fire je vždy aktivní, takže musíte dávat dobrý pozor, abyste v úleku nestřelili svého spojence. Hráči na straně infikovaných mají sice slabší postavy, ale mohou se respawnovat kdekoliv na mapě (vidí pozici nepřátel), navíc mají speciální žebříky, neublíží jim pád z výšky a vidí ve tmě. Než vstoupíte do online bitev, můžete díky vysoce inteligentním botům (v online režimu mohou zastoupit chybějící živé spoluhráče) vše natrénovat v režimu hry pro jednoho.

Martin Zavřel

Zabitý člověk se může znovu respawnovat, ale bude zavřený někde v šatníku a ostatní ho musí osvobodit.

ve zkratce

Skloubení pečlivě vybalancované hratelnosti à la Counter-Strike s děsivě hororovou atmosférou zní hodně slibně. Otázka je, kdo bude mít odvahu něco takového hrát v noci.

PŘEŽIVŠÍ

Na straně lidí si můžete vybrat jednu ze čtyř postav. Vypadají jinak, ale schopnosti mají stejné. V boji se nicméně mohou odlišovat používanou zbraní. K dispozici budou duální pistole, brokovnice, samopaly nebo pušky. Nechybí ani zápalné láhve a trhaviny. Kromě střelby máte k dispozici také silný úder pažbou. Své spolubojovníky vidíte za všech okolností, skrze zeď se vám budou zobrazovat jako zelené siluety. Kromě toho je součástí HUD displeje zdravotní stav celého vašeho týmu.

INFIKOVANÍ

V roli infikovaných nemrtvých si můžete vybrat ze tří volitelných monster. Boomer je nechutně odulý tlusťoch, který při smrti nebezpečně exploduje. Navíc může na dálku pozvracet člověka, čímž k němu naláká všechny zombie z okolí. Hunter je rychlý a vysoko skáče, pokud se zastaví a nedíváte se přímo na něj, dokáže být neviditelný. Svoji oběť umí povalit na zem, kde s ní pak udělá rychlý proces. Smokeři po zabití vybuchnou do oslepujícího dýmu, kromě toho umí oběti přitáhnout jazykem.

SPOLUPRÁCE

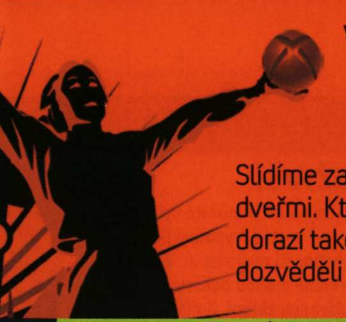
Základem přežití lidí je spolupráce. Musíte se navzájem krýt, dělit se o léčiva (těch je vždy méně, než by bylo potřeba, takže je nutné být obzvláště opatrný a uvážlivý) i zbraně. Padlého spoluhráče je do určitého okamžiku možné oživit, než vykrvácí. Přitom se může ze země bránit střelbou z pistolí. Během hraní nastanou situace, kdy vás zraněný spoluhráč bude zpomalovat, případně vám dojdou náboje a zatoužíte po jeho munici. Hra nicméně zapisuje všechny zrady do vašeho profilu.

POKAŽDÉ JINAK

Pro každé hraní se vygenerují jiné pozice infikovaných i bossů. V praxi to znamená, že si během plížení temnými uličkami nemůžete být nikdy jistí, co čeká za dalším rohem nebo dveřmi. Když k tomu připočítáte skutečnost, že protihráči ovládaná monstra se budou pravděpodobně schovávat na ta nejnebezpečnější místa a dokonale prokouknou vaše tradiční herní taktiky, máte zde hru, u které budete vždy napnutí na maximum – s jistotou, že dojít na konec nebude nikdy snadné.

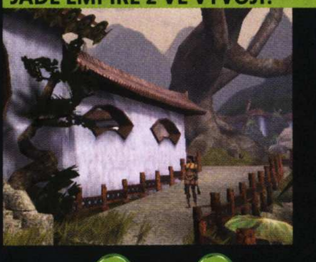
ZASLECHLI JSME

V KULOÁRECH



Slídíme za vás v kuloárech a za zavřenými dveřmi. Které herní hity podle našich informací dorazí také na Xbox 360 a co jsme se neoficiálně dozvěděli jinde? Přesvědčte se sami.

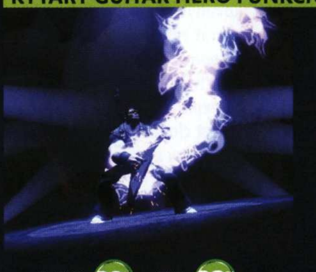
JADE EMPIRE 2 VE VÝVOJI?



O vzniku druhého dílu RPG Jade Empire jsme po prodejním úspěchu na prvním Xboxu nepochybovali. Po spekulacích o osudu hry se nyní hovoří o platformách, pro něž je v přípravě. Poslední zprávy hovoří o nedávném odstartování vývoje (aktuálně se prý hra nachází v předprodukční fázi), dokončena však nebude dříve než v roce 2009. Ohrožena je i exkluzivita pro Xbox 360, Jade Empire 2 by totiž rádi přivítali také na PS3.

ANO 90 % NE 10 %

KYTARY GUITAR HERO FUNKČNÍ V BRÜTAL LEGEND?



Spojení Activisionu a Vivendi Games docení i Tim Shafer a jeho připravovaný projekt Brütal Legend, který nás zavede do světa, v němž se hudbou zabíjí i verbují příslušníci armády. Jak se zdá, Activision nemá námitek proti Timovu přání, aby kytary z doposud vydaných dílů Guitar Hero fungovaly také v jeho hře. Těšíte se stejně jako my, až budeme zabíjet hordy nepřátel brnkáním na Gibson Les Paul?

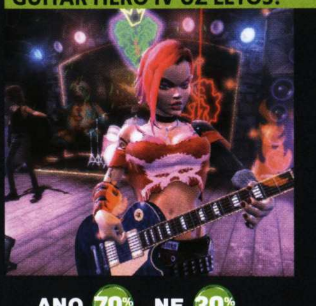
ANO 80 % NE 20 %

UT3 NABERE DALŠÍ ZPOŽDĚNÍ?

V přehledu byznysových zpráv píšeme o úspěšném závěru roku, který mezi hrami mimo jiné ovládl ambiciózní Assassin´s Creed. Rekordní Vánoce ale znamenaly i trpké zklamání pro dvojici Crysis a UT3, jež se prodávaly pouze v řádech desetitisíců. Ani Xbox 360 verze multiplayerové akce Unreal Tournament 3 její prodeje nevylepší. Proč? Přestože to ještě nebylo potvrzeno, hra vyjde podle našich zpráv až v květnu – a možná ještě později.

ANO 70 % NE 30 %

GUITAR HERO IV UŽ LETOS?



Activision tlačí na pilu a podle našich informací vychrlí další díl hudebního hitu Guitar Hero již na příští vánoční trh. Nečekejme převratné změny, ale zdokonalený ovladač (dost možná po vzoru Rock Bandu). Právě konkurenční Rock Band se podle některých zdrojů nevydá cestou brzkého pokračování, namísto toho doplní plánovaný stahovatelný obsah o krabicový přídavek. Shodně s Guitar Hero IV se ho dočkáme již letos.

ANO 70 % NE 30 %

ČEKÁ NÁS HRA PODLE SEXU VE MĚSTĚ?

Předpokládáme, že následující odhalení potěší zejména dámské osazenstvo mezi našimi čtenáři. Kromě filmové adaptace populárního seriálu Sex ve městě má být ve fázi příprav také jeho herní verze. Další dolárky utržené z prodeje hry vypadají lákavě – co ale může nabídnout kromě licencovaných virtuálních problémů Carrie Bradshawové? Prozatím si nedokážeme představit nic dostatečně cudného ani atraktivního.

ANO 50 % NE 50 %

BYZNYS

HERNÍ SCÉNA má za sebou rekordní podzim. Jak potvrdily prodejní výsledky z USA, v listopadu utratili hráči za herní software a hardware přes 2,6 miliardy ame-rických dolarů. To je rapidní 52 % nárůst oproti stejnému období předchozího roku. Dle očekávání stojí mezi konzolemi na špici Wii, jež téměř pokořilo hranici jednoho milionu prodaných kusů, skutečným vítězem je ale handheld NDS s 1,53 milióny. Microsoft zabodoval se 770 tisíci prodanými Xbox 360 (druhý nejlepší týden v historii), PS3 se prodalo 466 tisíc kusů.

17,7 MILIÓNŮ KUSŮ. Takové množství konzolí Xbox 360 prodal Microsoft v období od startu až do konce loňského roku. Řádově jde o 2 miliony více, než kolik předpokládali analytici i údaje nezávislých agentur, jež se zabývají shromažďováním prodejních čísel. Microsoft vyjádřil s dosaženými čísly spokojenost, kterou dále podpořila akční hra Halo 3 – do obchodů jí bylo zavezeno již 8,1 milionů kopií. Dalšího vánočního hitu, RPG Mass Effect, se za prvních šest týdnů prodalo 1,6 milionů kusů.

Český koutek

TAKE 2+ILLUSION SOFTWORKS = 2K CZECH

České studio Illusion Softworks je jedním z nejlepších českých vývojářských týmů. Na světový trh vpadlo se skvělým Hidden and Dangerous, po kterém následovala ještě lepší Mafia. Obě dvě hry byly úspěšně vydány pod hlavičkou Take 2. A právě Take 2 se po výborné dlouholeté spolupráci rozhodlo IS koupit.

Na krabici s Mafií 2 tak už bude nový název studia – 2K Czech. K personálním změnám naštěstí nedojde, a šéfem tak nadále zůstává Petr Vochozka, který k akvizici uvedl: „Máme skvělé pracovní zkušenosti a vztahy s 2K Games a v neposlední řadě respekt k nim. Jsme rádi, že jsme se stali 2K studiem, a jsme si jisti, že toto nové partnerství posílí naše současné i budoucí projekty."

2K CZECH

V OXM ČASTO HOVOŘÍME

o zvyšujících se nákladech na vývoj her. Co na to odborníci? Podle BBC se částka zaplacená za vývoj loňského hitu Halo 3, jejž si zakoupilo 52 % amerických majitelů Xboxu 360, vyšplhala k 30 milionům dolarů a dále rostla kvůli výdajům na marketing i podporu prodeje. Zatímco v roce 1982 vyprodukovalo japonské Namco legendárního Pacmana za zhruba 100 tisíc dolarů, dnes se pohybují výdaje na běžnou hru pro PS3 i Xbox 360 okolo částky 15 milionů dolarů. A analytici opět vzkazují: Za nárůstem cen jsou technologie, náročnost vývoje na nových konzolích i požadavek fotorealistické grafiky.

ASSASSIN´S CREED SPASITELEM

Ubisoftu? Věří v to sloupkař deníku Financial Times. Pozitivní ohlas na hru potvrzuje prodej 2,5 milionů kopií za první měsíc. Dosažením tohoto výsledku vzrostla hodnota Ubisoftu, což činí francouzskou společnost odolnější proti případným zájemcům o její převzetí v čele s Electronic Arts. „Úspěch Assassin´s Creed pomohl Ubisoftu navýšit svou tržní hodnotu na zhruba 3 miliardy dolarů, což z firmy dělá mnohem dražší sousto pro případné zájemce," píše se v článku Financial Times. Zájem Electronic Arts o francouzského černého koně mezi vydavateli, jenž v posledních pěti letech zněkolikanásobil své příjmy i zisk, je věcí veřejně známou. Bylo to právě EA, kdo v prosinci roku 2004 odkoupil 20 % akcií Ubisoftu, toto číslo se však v současnosti pohybuje zhruba o pět procent níže.

Z FORMOVÁNÍ SILNÉ KONKURENCE

nemá obavy pouze Ubisoft. Podle informací zahraničních serverů bylo znovu zahájeno jednání o možném spojení společností SCi/ Eidos a Midway. Obě firmy jednaly již před více než třemi lety v době, kdy se novým výkonným ředitelem Midway stal David Zucker. Ke spekulacím o možném spojení se firmy odmítly vyjádřit, analytik Michael Pachter ohodnotil tyto snahy za „rozumné", přestože v současné době jsou oba subjekty relativně slabé. „V tomto případě znamená jedna plus jedna 2,2 nebo dokonce 2,5," vysvětluje Pachter.

ŠÉF VÝVOJÁŘSKÉHO

studia Gearbox Randy Pitchford věří, že úspěch Portalu jako součásti Orange Box balíčku vytyčil nový směr pro záměry mnoha vývojářů. „Na Portalu mám rád skutečnost, že jde o rychlou hru," prohlásil Pitchford v rozhovoru pro Eurogamer TV. „Můžeme investovat do vývoje podobných her a přiložit je k větším projektům, přičemž budeme mít jistotu, že je lidé ocení, třebaže půjde o zážitek na dvě hodiny. Pokud může podobný dárek ovlivnit zákazníka při nákupu, je dobré zvážit, jak nákladný by byl vývoj takové hry." Doufejme, že Pitchford si s dárky pospíší a uvidíme je jak u nových Brothers in Arms, tak u chystané hry na motivy série Alien.

BUDE ROK 2008 ROKEM PS3?

Piers Harding-Roll, senior analytik společnosti Screen Digest, věří, že ano. Pokračující podpora multimediálních funkcí konzolí Xbox 360 a PS3 bude klíčem, přičemž důležitou roli bude hrát také vývoj bitvy nových formátu Blu-ray a HD DVD. Očekávat máme uzavírání aliancí a mnoho změn v podporování formátu, zejména u firem, které se k otázce nových disků prozatím stavěly neutrálně. Důležitá je podle analytiků také zvýšená snaha o prezentaci výhod HD zobrazení. Ze závěru krátké zprávy vyplývá, že z dalšího vývoje nejvíce vytěží PS3, když se misky vah nahnou mezi jinými ve prospěch formátu Blu-ray.

VE ZKRATCE:

Activision zablokoval vydání patche pro PS3 verzi konkurenčního Rock Bandu, který by v této hře zpřístupnil kytary z posledního dílu Guitar Hero. Důvod? Activision věří, že za privilegium využití jeho produktů musí Harmonix zaplatit.

Jerry Bruckheimer si nemůže stěžovat na nedostatek práce, přesto před Vánoci oznámil dohodu s MTV Games, podle níž se bude aktivně podílet na vývoji nových her. Přestože se sám Jerry nepovažuje za znalce herní zábavy, představitelé MTV Games si jeho rozhodnutí pochvalují. První hry, na nichž se producentský a další um Bruckheimera podepíše, neočekávejme dříve než v roce 2010.

Nejúspěšnější vydavatel loňského roku? Překvapivě nikoliv Electronic Arts, ale Activision. Podle údajů platných pro USA urval Activision téměř 17% podíl na zdejším trhu, což je 7,9% nárůst oproti stejnému období loňského roku. Za úspěchy vydavatele se skrývají silné tituly v čele s Guitar Hero III a Call of Duty IV.

71 % amerických majitelů konzole PS3 využívá zobrazovací zařízení s podporou HD rozlišení, mezi nimiž výrazně vedou LCD televize. Mezi majiteli Xbox 360 jde o 66 % hráčů, u Wii o překvapivých 65 % vlastníků konzole.

Drby a žhavé info ze světa

MICROSOFT NA CES

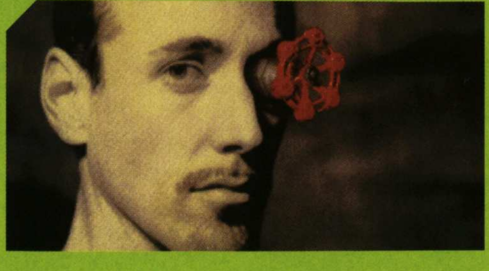
Na nedávno skončené konferenci CES, která se konala v Las Vegas, samozřejmě nechyběl ani Microsoft. Ten zde neoznámil žádného nástupce Xboxu 360, jak někteří čekali ani jeho luxusní verzi. Naopak chystá další vlnu exkluzivních titulů a rozšíření marketplace v podobě nových filmů od MGM a Disney. Dále se Microsoft pochlubil, že se tento rok hráči dočkají všech AAA očekávaných titulů, jako jsou Halo Wars, Too Human, Fable 2, Alan Wake a Splinter Cell: Conviction. Nechyběla ani diskuze o prozatímním neúspěchu HD DVD. To však samotný Bill Gates okomentoval těmito slovy: „HD DVD je mladý formát a má silnou konkurenci, ale i přesto jsou momentální čísla z prodeje uspokojivá. Mimochodem se nám na naši stranu podařilo získat společnost Paramount, což je další krok k úspěchu našeho formátu."

International CES

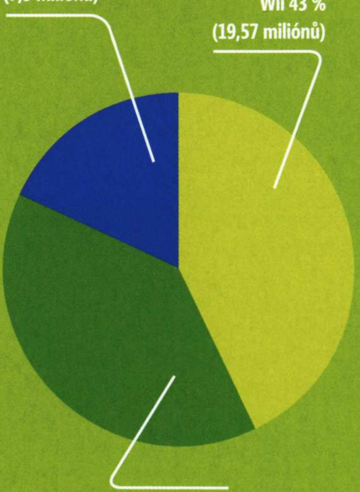
VALVE KUPUJE TURTLE ROCK

Tato zpráva našince nepotěší tak jako vznik 2K Czech, ale určitě je stejně zajímavá. Valve totiž drží krok s dobou, a tak se po vzoru svých konkurentů porozhlédli po dobrém vývojářském týmu, který by mohli získat pod svá křídla. Nakonec se jim stal tým Turtle Rock.

Ten se podílel na vývoji PC akce Counter-Strike: Condition Zero a momentálně pracuje na Left 4 Dead, kooperativní multiplayerové akci, ve které si zahrajete za jednoho ze čtyř lidí z týmu zvaného „Survivors". Na straně druhé si pak vyzkoušíme akci za některého Nemrtvého. Více informací o Left 4 Dead najdete v novince o pár stránek dál.



PODÍL KONZOLÍ NOVÉ GENERACE NA TRHU



XBOX 360, ROK POTÉ

ČÁST 2.

V minulém čísle jsme českému Microsoftu vystavili nemilosrdné vysvědčení. Jak se na jeho práci dívají v evropské centrále Microsoftu? A jaké mají plány s uvedením služby Xbox Live u nás?

NENÍ TO POPRVÉ, co jsme se se Stefanem Lampinenem potkali u jednoho, třebaže tentokrát virtuálního stolu. Na rozdíl od loňského Games Convention však byl při našem novém rozhovoru méně sdílný k citlivým otázkám, jež ho do jisté míry překvapily svou ostrostí – nic podobného „prý" není u zahraničních OXM zvykem, což bereme jako skromný kompliment z jeho strany. V následujícím textu hledejte vyjasnění situace s rozpočtem české pobočky, informace o komerčně úspěšných titulech u nás, jednoznačné vyjádření k možným přípravám služby Xbox Live a mnohé další...

Kamil Gric

EVROPA, AMERIKA ČI SNAD JAPONSKO

Kde se microsoftímu Xboxu daří nejlépe? Dle očekávání je silnou doménou konzole americký trh, kde se ho doposud prodalo přes 10 milionů kusů. Velmi příjemný příspěvek patří také Evropě.

V Japonsku se Xboxu dlouhodobě nedaří a stabilní nárůst prodejů nezajistily ani exkluzivní hry silných lokálních značek (efekt titulů jako Blue Dragon, Ace Combat 6 či Eternal Sonata byl pouze krátkodobý).

	USA	Japonsko	Evropa a ostatní	Celkové prodeje
Wii	8,48 mil.	4,66 mil.	6,31 mil.	19,45 mil.
Xbox 360	10,34 mil.	0,54 mil.	5,14 mil.	16,02 mil. *
PlayStation 3	3,49 mil.	1,69 mil.	3,53 mil.	8,71 mil.

Zdroj: VGChartz.com
* Data vychází z údajů serveru VGChartz.com a nezohledňují poslední vyjádření Microsoftu k počtu prodaných konzolí Xbox 360

Kdo je Stefan Lampinen?

Stefan Lampinen není v herním světě žádným nováčkem a jeho zkušenosti s touto branží pokrývají období posledních dvou dekád. Stefan strávil osm let ve společnosti Electronic Arts, kde zastával řadu pracovních pozic včetně výkonného ředitele a viceprezidenta pro centrální Evropu. Působil také jako Director of Strategy and Business Development v herní divizi finské Nokie, kde byl zodpovědný za uvedení Nokia N-Gage platformy na světové trhy. V současnosti zastává pozici EMEA Sales Director v evropské centrále Microsoftu, a je tudíž zodpovědný za prodej konzole Xbox 360 v Evropě, Africe a na Středním východě.

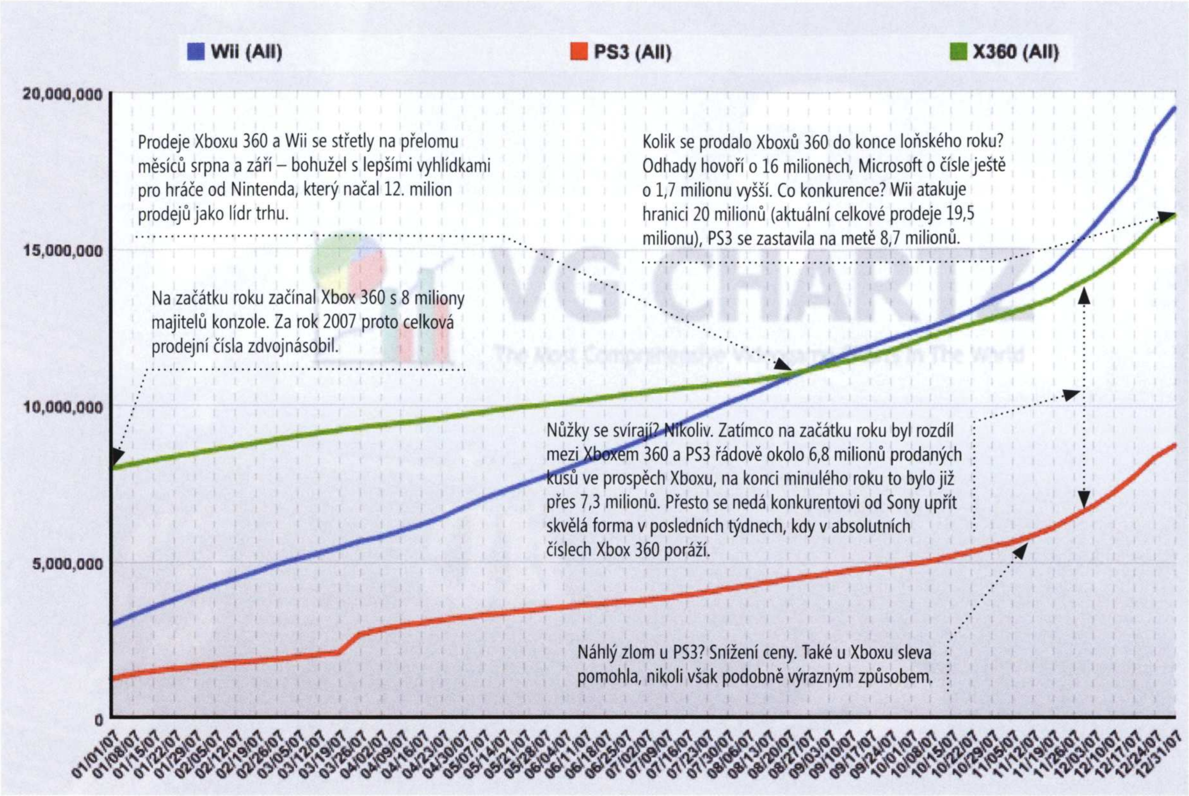
Jak byste ze svého pohledu zhodnotil rok účinkování divize Home and Entertainment společnosti Microsoft zde v České republice? Dařilo se dle očekávání?
Jsem velmi spokojen s českými výsledky. Při startu konzole Xbox 360 jsme byli velmi dobře přivítáni českými zákazníky a v současnosti máme na trhu celou naši rodinu Xboxu 360 (modely Core, Premium i Arcade), navíc podpořené nejsilnějším herním line-upem v historii herní zábavy. Těší mě také skutečnost, že herní trh jako takový v České republice neustále roste. Zmínit pak musím také spokojenost nad naším skvělým vztahem a spoluprací s third-party vývojáři a vydavateli, jako je například EA Czech. Je to také Xbox 360, kdo pomáhá růstu vašeho herního trhu.

Kde osobně spatřujete největší problém českého trhu v porovnání s těmi v západní Evropě? Hraje zde stále tak důležitou roli kupní síla zákazníka, nebo je větším problémem neprůhledný retail segment?
Rozdílů mezi Českou republikou a ostatními zeměmi není mnoho. Je důležité si uvědomit, že minulý rok byl pro nás teprve prvním ve vaší zemi, nicméně Česká republika je součástí evropské struktury, a proto je zde prodej veškerých nových konzolí i her zahájen současně s ostatními zeměmi. Co je důležité, klademe velký důraz na poskytování lokálně zajímavého obsahu.

V kuloárech se ozývají informace, podle nichž se prodloužení záruky u konzole Xbox 360 a s tím spojené výdaje negativně projevily na rozpočtech některých lokálních poboček – což by v konečném důsledku mohlo vést k minimalizaci řady plánovaných projektů. Můžete tuto informaci komentovat? Dotýká se také rozpočtu české herní divize Microsoftu?
Nezveřejňujeme budget pro konkrétní země, nicméně mohu zcela jednoznačně potvrdit, že se rozšířená záruka nijak neprojevila na lokálních rozpočtech (podle našich informací je rozpočet české herní divize společnosti Microsoft pro fiskální rok 2007–2008 nižší než v první půlrok jejího fungování na tuzemském trhu – pozn. redakce).

Jak vnímáte rozhodnutí evropské Sony omezit po doprodání 60GB verze PS3 v Evropě prodej konzole pouze na 40GB verzi? Zdá se, že jde o přímý protiklad ke snahám Microsoftu, který se snaží pojmout portfolio Xbox 360 velmi široce.
Nejsme překvapeni, že Sony udělala krok směrem k levnější konzoli z předchozích vysokých pater, v nichž se přístroj nacházel. Zcela jistě měli pocit, že musí reagovat také na nás. Jejich oznámení nicméně nijak nemění naši vlastní strategii, kterou je nabízet hráčům ty nejlepší hry v kombinaci s cenově dostupnou konzolí, jež nabízí úžasné zážitky a chvilky každému hráči bez rozdílu. Věřte mi, naši strategii ověřila celá Evropa včetně České republiky.

Kolik konzolí jste již prodali v EMEA zemích? Jak důležitou roli zde hrají nové země střední a východní Evropy?



PRODEJNÍ VÁLKA: XBOX 360 VERSUS OSTATNÍ

Česká republika znamená v boji, jenž se počítá na statisíce a miliony prodaných kusů, jen jeden z doplňkových trhů. V následujícím grafu nabízíme jedinečný pohled na celkový vývoj prodejů za celý minulý rok. Za poskytnutá data děkujeme serveru VGChartz.com.

Nezveřejňujeme očekávané prodeje pro jednotlivé země, mohu nicméně zopakovat již známá, oficiálně ohlášená čísla Microsoftu. V červenci loňského roku bylo do obchodů v 37 zemích světa zavezeno 13,4 milionů konzolí (Microsoft o několik dní později zveřejnil celkový prodej 17,7 milionů konzolí – pozn. redakce).

Zákazníky nejen u nás potěšilo vydání speciálních verzí Xbox 360 jako Halo 3 nebo The Simpsons Game? Mají tyto edice vedle prestiže také prodejní význam? Jaká je reakce na Halo 3 edici, která je již v prodeji několik měsíců?
Speciální edice pro nás mají nepochybný význam a nemluvím přitom pouze o penězích. Hlavním kritériem pro jejich vznik je snaha nabídnout zákazníkovi co nejširší portfolio produktů. Pozitivní reakce směřovaly na Halo 3 edici, což platí také pro Českou republiku. Obecně mohu říct, že produkty typu právě zmíněného Halo 3 edice jsou skvělým doplňkem pro arzenál každého fanouška hry, a my jsme opravdu hrdí na to, že můžeme svým zákazníkům nabízet podobně rozmanité portfolio produktů.

Když jsme spolu hovořili na letošní Games Convention o problematice Xbox Live, potvrdil jste, že Microsoft hodlá v rozšiřování služby pokračovat, přesto se nebudete zavazovat konkrétními termíny. Můžete dnes říct něco konkrétnějšího k její lokalizaci v České republice? Podle našich informací již byl ukončen samotný akt překladu a vyřešeny jsou i další problémy spojené se zahájením provozu služby u nás.
V současnosti nemáme žádný konkrétní plán uvedení Xbox Live do vaší země. Přesto i nadále nasloucháme požadavkům našich zákazníků a budeme zvažovat uvedení služby v jednotlivých trzích vždy především z toho pohledu, abychom zde nabídli skvělý uživatelský zážitek.

Víme, že se jednotlivé evropské trhy výrazně liší také v otázce herního vkusu. Dokážete odhadnout, kam se v této oblasti řadí Česká republika? Daří se vám zde v prodejích očekávaných sérií jako Halo 3 nebo PGR4, nebo trh dobře zareago-val na některé netradiční tituly?
Dařilo se nám velmi dobře s oběma zmíněnými tituly. Halo 3 jako globální fenomén utržilo více než 300 milionů dolarů v prodejích jen za první týden a obecně jde o nejrychleji prodávanou hru, stejně jako o jednu z nejcennějších značek v herní historii. Je to také titul, který pomáhá prosazovat naši platformu kdekoliv na světě. Project Gotham Racing 4 si také nevedl špatně.

Osobně jsem velkým sportovním fanouškem a dobře vím, že vaše země je známá svým nadšením pro hokej i fotbal. Také z tohoto důvodu jsou tituly z těchto sportovních oblastí velmi populární a dobře se prodávají.

Letošní silný podzimní line-up je určitě dobrou zprávou pro všechny fanoušky, při pohledu na příští rok ale již není důvod tolik jásat – ohlášených exkluzivních titulů je poskrovnu, zatímco Sony cílí řadu exkluzivních PS3 projektů právě na rok 2008. Jak jí hodláte konkurovat?
Pevně věřím, že pro rok 2008 máme bohatý line-up v čele s tituly jako Lost Odyssey, Ninja Gaiden 2, Too Human, Fable 2, Halo Wars, Alan Wake, Banjo a také s několika dalšími hrami, které ještě nebyly oznámeny.

Na závěr jedna z těch jednodušších otázek: Která hra (s výjimkou Halo 3) podle vašeho názoru nejvíce zaujala evropské hráče, což se pochopitelně pozitivně odrazí na jejích prodejích?
Rok 2007 byl jistě obdobím, jež si zapamatuje každý vlastník Xboxu 360. Vyšlo tolik skvělých a ojedinělých her, že je pro mě těžké mluvit o každé z nich, nicméně mým favoritem (s výjimkou Halo 3) by zřejmě byl trojlístek Mass Effect, Guitar Hero 3 a Call of Duty 4. Pevně věřím, že také evropští zákazníci si tyto zmíněné tituly užijí.

ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

ve zkratce
Stealth akce odehrávající se v nacisty okupované Paříži. V kůži obyčejného chlapíka jménem Sean se pokusíte získat na svou stranu francouzské odbojové hnutí i „veřejné mínění" a svou vlastní troškou se tak přičinit o drobné pootočení kola dějin.

VYDAVATEL: ELECTRONIC ARTS **VÝROBCE:** PANDEMIC STUDIOS **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO

DATUM VYDÁNÍ: 2008

NOVINKY

SABOTEUR

Válka je mu ukradená. Přesto se díky ní vydá na krvavou cestu za hořkou pomstou

„NA TOMHLE SVĚTĚ je jen pár věcí, který jsou pro mě svatý. Moji přátelé, moje auto a moje ženský. Když ublížite některý z nich, modlete se, aby si vás bůh našel dřív než já," pronáší zastřeným hlasem Sean – hlavní hrdina titulu Saboteur. A vy se mimoděk přistihnete, že mu podobně chvástavý proslov plný klišé a přehrávaní vlastně ochotně uvěříte. Tenhle nenápadný Ir by totiž už letos prostřednictvím vývojářů z týmu Pandemic Studios rád změnil tvář akčních her zasazených do kulis druhé světové války. A předpoklady k tomu popravdě řečeno má. Za originálním námětem totiž stojí zkušení autoři uznávaných hitů jako Mercenaries nebo Destroy All Humans!

Na první pohled se Saboteur nijak zvlášť neliší od dlouhé řady uniformních stealth akcí, jež si mezi hráči v posledních letech vybudovaly značné renomé. Pokud se však na hru podíváme blíže, začneme odhalovat drobné maličkosti, které naznačují, že bychom se v tomto případě mohli dočkat něčeho víc. Saboteur je (ačkoli se to tak nemusí zpočátku jevit) koncipován jako freeformová – či chcete-li městská – akce, pro niž platí překvapivě velmi podobná pravidla, jaká známe z legendární série Grand Theft Auto. Tak tomu má být minimálně v případě pohybu po virtuálním prostředí, jehož kulisou se stala nacisty okupovaná Paříž a její okolí. Tvůrci tak mimo jiné dovolí Seanovi usednout třeba za volant libovolného dopravního prostředku.

Nejen v tomto směru ale Saboteur připomene otevřené prostředí GTA. Z pohledu třetí osoby snímaná plíživá akce totiž dostane do vínku i zjednodušený systém frakcí a vaší oblíbenosti vůči nim. Netřeba dodávat, že pověst Seana a dojem, který bude dělat na své okolí, tak máte v rukou výhradně jen vy sami. Od stále ještě čerstvé historické „zabíjačky" Assassin's Creed si zase Saboteur „vypůjčí" přemýšlivé tempo hry těsně před provedením jednoho z mnoha příběhových či vedlejších úkolů. Nenápadné odstraňování německých důstojníků a drobné i větší sabotáže budou totiž Seanovým každodenním chlebem. Jen skrze podobné akce si nejen vybuduje důvěru prostého obyvatelstva a pařížského odboje, ale především uhasí svou žízeň po pomstě.

Ať už ale bude Sean podnikat akce čistě „na vlastní triko", nebo přijme úkol na objednávku, vždy se bude chovat především jako trochu neurvalý civil. Nikdo po vás nebude chtít, abyste ve třech dnech srazili německou Třetí říši na kolena. Podle dosavadních informací se tak zdá, že logicky přijdou ke slovu častěji holé pěsti než střelné zbraně, a i když prý v kůži Seana zkusíme srazit z oblak i obří německý Zeppelin, náš hlavní hrdina bude většinou překonávat nástrahy komornějšího charakteru. Ačkoli vývojáři informacemi ohledně Saboteura šetří, z útržků lze usuzovat, že se jedná o smělý projekt, o kterém ještě mnoho uslyšíme. Nezbývá tak než se těšit na další moment, kdy nám Pandemic Studios dovolí trochu nahlédnout pod pokličku jejich válečné kuchyně.

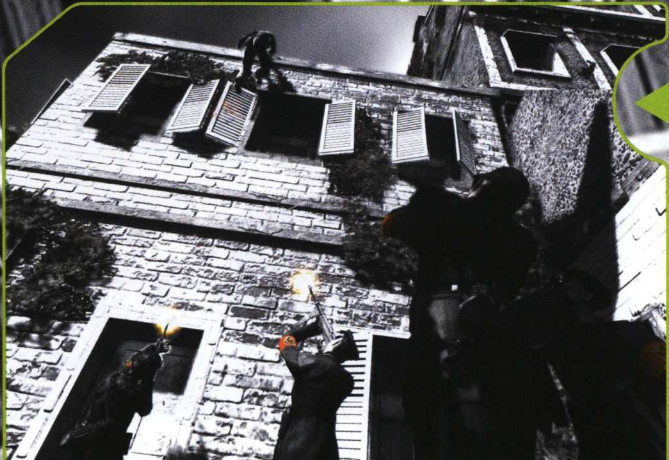
Jiří Bigas ml.

HLAVNÍ HRDINA – MUŽ Z DAVU

Není to voják, pilot ani zvláštní tajný agent. Přesto si Sean zaslouží být titulní postavou Saboteura. Válka pro něj nic neznamenala až do chvíle, než stoicky chladného Ira překvapila německá invaze do Francie. Nenadálá okupace nejenže Seana „uvěznila" v nacisty uchvacované Evropě, ale zejména jej připravila o jeho blízké. O motivaci tak nemá bývalý automobilový závodník nouzi. Spíše však než po uznání ostatních baží po pomstě a hrdlech těch, kteří mu sebrali přátele i rodinu. Není divu, že jeho netrénované schopnosti bude rozvíjet během času až sám hráč. Ze zprvu nenápadného chlapíka by se tak měla časem stát nekompromisní mašina na zabíjení, jíž není cizí ani arzenál těžšího kalibru.

KRÁSY PAŘÍŽSKÝCH PŘEDMĚSTÍ

Silnou stránkou Saboteura má být velkorysé virtuální hřiště, v němž se bude Sean pohybovat. Tvůrci slibují precizně vymodelovat nejen samotnou francouzskou metropoli, ale i její bezprostřední okolí. Ačkoli je nutno brát prohlášení vývojářů s rezervou, můžeme se snad těšit minimálně na autentické historické jádro hlavního města. Vydat bychom se však nárazově měli i za hranice Paříže. První informace hovořily dokonce o výletu kamsi k zasněženým Alpám nebo návštěvě francouzského pobřeží. Hlavním rajónem Seana však budou za každých okolností exteriéry a pod střechu bychom se tak měli podívat spíše jen výjimečně. S přesuny na větší vzdálenosti by pochopitelně měly vypomoct všudypřítomné automobily a jiná vozidla.



OBRAZOVÝ RÁDCE WILL TO FIGHT

Zatím asi nejzajímavější vlastností Saboteura vedle samotného námětu je vizuální stránka. Ačkoli její technickou úroveň není zatím možno zcela korektně posoudit, úsměv na tváři mnoha hráčů vykouzlily informace o zajímavé obrazové stylizaci, kterážto ovšem nebude nijak samoúčelná. Většinu hry se Sean bude pohybovat po černobíle vyvedených temných prostředích s křiklavě rudými nacistickými insigniemi. Vrácení života a jasných barev každé oblasti však bude právě jedním z důležitých hráčových úkolů. Jakmile si budete počínat natolik obratně, že prosté Pařížany povzbudíte k odporu vůči německým uzurpátorům, prostředí se okamžitě realisticky vybarví a vy můžete počítat s tím, že se vám na takovémto místě bude „dýchat" o poznání volněji.

SPLYŇTE S OKOLÍM

I když se téměř každá válečná léta nepříliš chvályhodně podepíšou na zvýšené penetraci střelných zbraní mezi prostým lidem, je jasné, že pobíhat v letech 1940-1944, kdy se Saboteur odehrává, po Paříži se samopalem v ruce přesto není tak docela košer. Sean tak bude mnohem častěji – podobně jako Altair v Assassin's Creed – likvidovat své nepřátele hezky potichu. Srazit nebohou oběť ze střechy, případně jí zlomit vaz a honem se běžet schovat. Cizí ale Seanovi nebude ani pobíhání po střechách a schovávání v davu. Splynout s okolím se mu navíc bude dařit za pomoci vděčných Pařížanů lépe a častěji v závislosti na dříve vykonaných skutcích.

NOVINKA

AUTOR: MATĚJ HAVÍŘ

ČERSTVĚ OHLÁŠENÉ NOVINKY...

JUST CAUSE 2

Pamatujete na neskutečně rozlehlý, ale přitom designově plytký ostrov z prvního dílu? Nyní na vás čeká asijský ostrov Panau, který bude mnohem různorodější a z pohledu hratelnosti rozhodně atraktivnější. To samé platí i o zdokonalených akrobatických kouscích, jež byly nosným pilířem již minule. Ačkoli cíl je víceméně stejný – svrhnout nelítostného diktátora – struktura misí se bude orientovat mnohem více na hlavní dějovou linii než na postranní úkoly. O hladký chod se postará před delší dobou představený Avalanche engine 2.0. Ten oproti starší verzi zvládne vykreslovat jak bujnou vegetací zarostlé pláže, tak vysoké zasněžené hory.

(GTA v tropech, podzim 2008)

FAR CRY 2

Ubisoft s rozhodl přivést svůj chystaný akční počin Far Cry 2 také na next-gen konzole. Nakolik se bude lišit od PC verze, je otázka, ovšem jelikož také půjde o first-person střílečku v kompletně otevřeném světě (ne jako tomu bylo v minulé generaci, kdy PC verze byla free-roaming a ta konzolová šla spíše cestou koridorů), rozdíl by po stránce hratelnosti neměl být markantní. Z vlhkých tropů se protentokrát přesuneme do suchem požíraných afrických savan. Hlavní přednost Far Cry 2 – pokročilá fyzika, zapojení vozidel, omračující grafické ztvárnění či vychytralá umělá inteligence – mají opět nadiktovat nový standard pro celý herní průmysl.

(FPS, neoznámeno)

WALL•E

THQ ve spolupráci s Disney•Pixar připravují hru na motivy animované dobrodružné komedie WALL•E. Do kin film společně se hrou zavítá již toto léto. WALL•E (zkrácenina z Waste Allocation Load Lifter Earth-Class) je robot, který sedm set let uklízel naši planetu, přičemž nevědomky narazil na něco, co by mohlo zachránit její budoucnost. Toho si všimne robotice EVE a jde to nahlásit lidem žijícím ve vesmíru. Náš mechanický hrdina se ji rozhodne najít a tím spouští koloběh nečekaných událostí. Historicky první videohrou vzniklou na základě spolupráce těchto dvou firem byla Ratatouille z minulého roku. Doufáme v kvalitnější reprízu.

(neoznámeno, léto 2008)

BEIJING 2008

Oficiální hra vydávaná k příležitosti blížících se olympijských her v sobě zahrne úctyhodných pětatřicet sportovních disciplín. Autentičnost podporuje věrohodné zpracování skutečných sportovišť, jako je Pekingský národní stadion nebo národní plavecké centrum. Velkým lákadlem bude online podpora s údajnou hromadou multiplayerových módů. Vůbec poprvé tak budeme moci se svými kamarády změřit síly například v online běhu na 100 metrů.

(sport, léto 2008)

HEROES OVER EUROPE

Neboli pokračování Heroes of the Pacific. Jak název napovídá, tentokrát si připomeneme hlavní letecké bitvy nad Evropou v období 2. světové války. Sledovat budeme osudy tří spojeneckých pilotů, a to od počátku invaze do Francie až po pád Berlína v roce 1945. Velkým pomocníkem pro získání srdcí hráčů by mělo být grafické zpracování.

(letecký simulátor, podzim 2008)

DON KING PRESENTS: PRIZEFIGHTER

2K Sports vyzývají Fight Night Round 3. Připravují hru z prostředí boxu, která by měla dokonce obsahovat prvky dokumentárních filmů. Podobně jako u titulu Rocky, který také vyšel pod záštitou 2K Games, svěřili tvůrci výraznou roli příběhu. V rámci něj projdete se svým hrdinou celý jeho boxerský život, vybudujete mu slávu a vypořádáte se s nevyzpytatelnými událostmi, které boxera mohou potkat v ringu i mimo něj.

(box, jaro 2008)

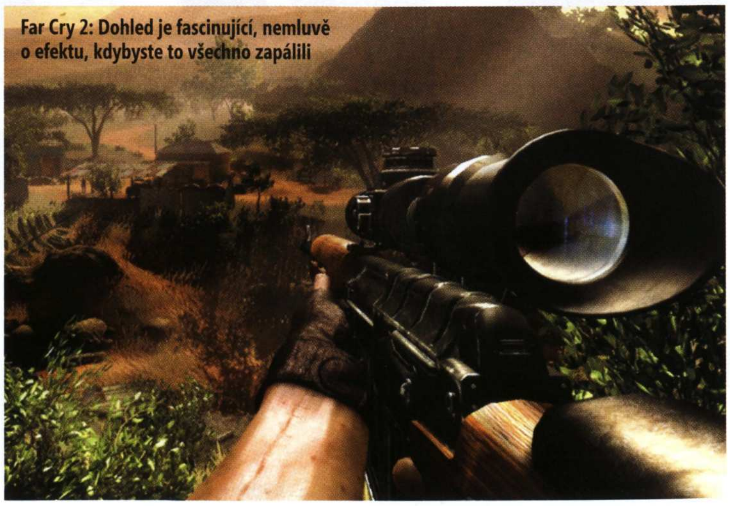
NA CO SE TĚŠIT DÁLE?

Během měsíce se urodilo několik zajímavých oznámení spíše neoficiálního rázu, ale povětšinou z oficiálních zdrojů. Takže co nás ještě čeká?

- BioWare víceméně náhodně potvrdil existenci druhého dílu úspěšného RPG Mass Effect. Společnost Del-Rey Books a spisovatel Drew Karpyshyn totiž oznámili, že druhé knižní dobrodružství se bude odehrávat v době mezi prvním a druhým dílem herní série, čímž potvrdili, že se na hře pracuje.
- A více her nás čeká i ve světě Shadowrun. Při oznámení uzavření oficiálního herního fóra této hry řekl hlavní programový manažer FASA: „Možná také uzavřeme server *www.shadowrun.com* a převedeme ho na lidi, kteří mají na starosti nynější vývoj Shadowrun produktů."

Far Cry 2: Afrika nebude tak monotónním prostředím, jak by se na první pohled mohlo zdát

Just Cause 2: Velmi riskantní nastupování do helikoptéry


Far Cry 2: Dohled je fascinující, nemluvě o efektu, kdybyste to všechno zapálili

POSLEDNÍ DROBKY O OČEKÁVANÝCH HITECH

JÍZDNÍ ŘÁD...

SCi ohlásilo odložení čtyř svých titulů na poslední kvartál roku 2008. V praxi to znamená především odsunutí nového dílu s Larou Croft v hlavní roli, Tomb Raider: Underworld, na období Vánoc.

RPG à la Diablo Sacred 2: Fallen Angel je potřeba doladit, proto mění datum vydání z března na září 2008. Přislíbeno je také demo.

Conflict: Denied Ops, kooperativní FPS, vyjde 12. února. Povolení zabíjet bude prozatím uděleno jen pro USA.

Milovníci soubojů na ostří nože se mohou začít těšit na letošní zimu. Ubisoft plánuje v tomto období vypustit bojovku Soul Calibur IV v PAL teritoriích (Evropa a Austrálie). Američané si zabojují pravděpodobně již v létě.

NOVINKY Z HUDEBNÍ BRANŽE

Společnost Mad Catz uzavřela licenční ujednání s Harmonix a MTV Games o výrobě produktů nesoucích značku Rock Band. Firma si tak zabezpečila výrobu, distribuci a prodej rozličného příslušenství, včetně drátové i bezdrátové verze kytary, bubínků s dřevěnými paličkami a mikrofonu. Jejich produkty na trh dorazí v první polovině tohoto roku.

Rock Band se také dočkal tří nových songů – Die! All Right (The Hives), Interstate Love Song (Stone Tample Pilots) a Number of the Beast (cover verze slavné písničky Iron Maiden). Cena? 160 MS bodů.

Společnost Jada Toys představila na CES tzv. Guitar Hero Air Rocker. Obsahuje kytarová trsátka a pásek, který lze připojit k přítomnému malému zesilovači. Kytarový koncert s nimi můžete rozjet téměř všude.

NESMRTELNÝ DUKE NUKEM FOREVER V DETAILECH

Nekonečně odkládaná hra se s přestávkami vyvíjí již celou dekádu, ale nynější verze by měla být ta, která se podívá i za stěny vývojářských studií. Spolu s nekončící akcí na nás čekají i logické hádanky využívající především interaktivního prostředí.

Hra běží na Unreal enginu 2. Ne, to není chyba, skutečně se jedná o minulou generaci enginu, ale prý byl mohutně překopán, a je tudíž plně zmodernizován.

Z krátkého traileru, který obsahuje in-game prostřihy, lze vyčíst, že se vrátí někteří nepřátelé z původního titulu – třeba prasata, nebo levitující chobotnice.

Duke si zachová i svůj původní hlas (tedy dabéra).

TÝMOVÝ DUCH V BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Multiplayer slibuje podporu až pro dvacet hráčů najednou, přičemž způsob komunikace bude ponejvíc podobný GRAW – hlasová komunikace v kombinaci s tlačítkovými rozkazy (zadávání pozic spoluhráčům atd.)

Bojiště bude místem řady neočekávaných dílčích událostí. Vaši spolubojovníci například zničehonic ztratí rovnováhu a upadnou, nebo se jim nebude dařit jiná činnost. Zkrátka jako v reálném nedokonalém světě.

Konečným termínem pro vydání je prý začátek jara 2008.

STREET FIGHTER IV S PRVNÍMI INFORMACEMI

Novinkou je možnost vytvořit si vlastní seskupení komb pod předem nadefinovaná tlačítka.

O některých staronových postavách jsme informovali minule, ale dnes víme, že přibudou minimálně dvě zcela nové ženského pohlaví.

Grafický engine je optimalizovaný pro běh v šedesáti snímcích za sekundu.

Pravděpodobná je i „cvičná" verze pro automaty.

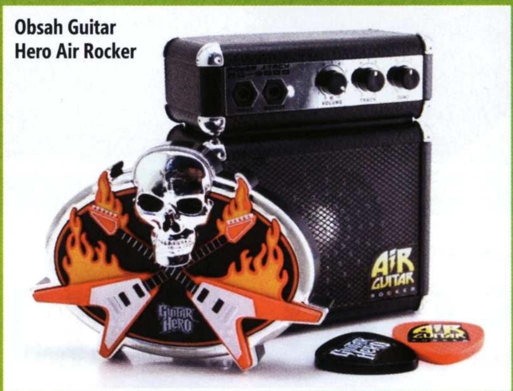
HUXLEY TAKÉ S PRVKY RPG

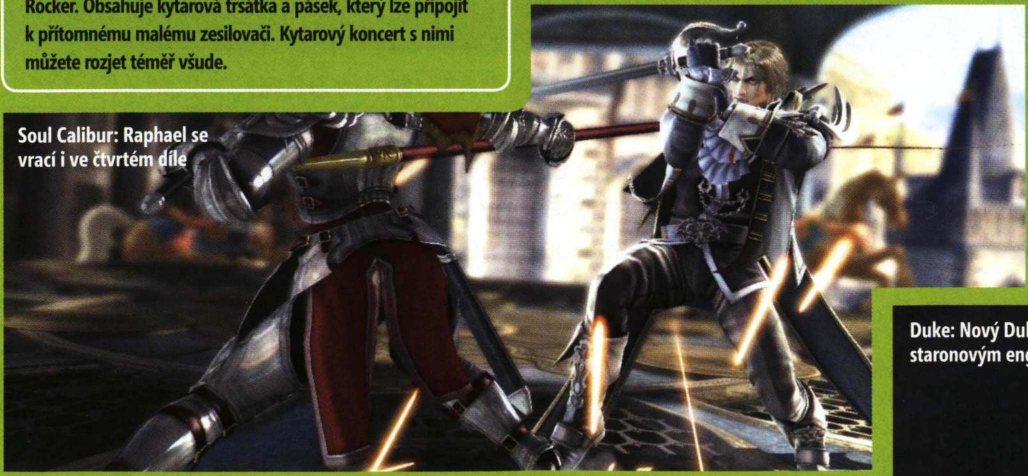
Za výkon na online bojišti budete moci vyšplhat až na padesátou úroveň pomyslného žebříčku zkušeností. Ta s sebou nese výhodu v podobě zpřístupňování nových dovedností (podobně jako v Call of Duty 4).

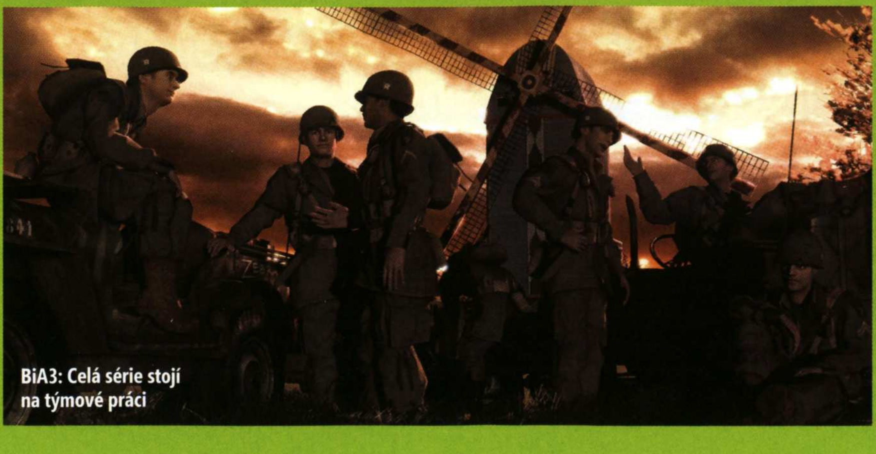
Souboje o důležitá území budou probíhat mezi hráči a AI, ale ta klíčová se stanou čistě lidskou záležitostí.

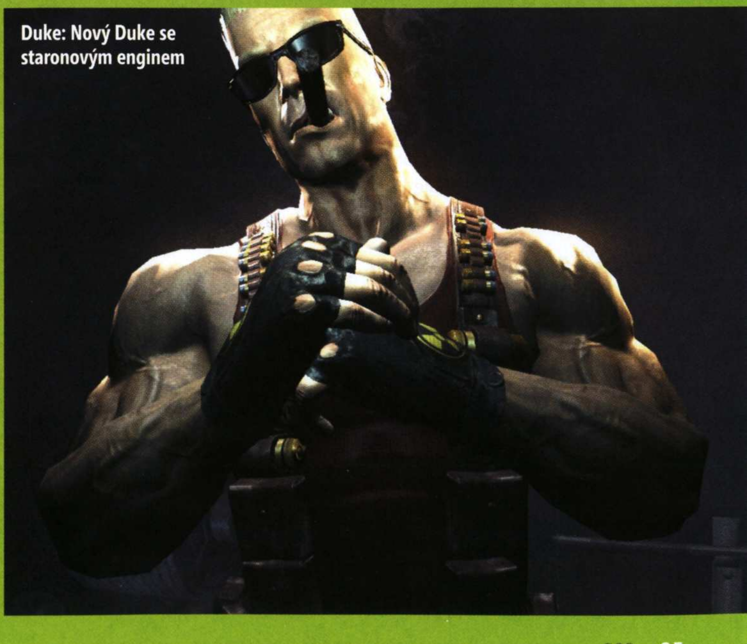
Každá ze znepřátelených frakcí bude mít hlavní základnu na opačné straně bojové mapy než soupeř.

Testování hry již probíhá prostřednictvím veřejného betatestu... bohužel pouze v Koreji.


Obsah Guitar Hero Air Rocker


Soul Calibur: Raphael se vrací i ve čtvrtém díle


BiA3: Celá série stojí na týmové práci


Duke: Nový Duke se staronovým enginem

Se ženou jako s květinou: seřezat a svázat

VYDAVATEL: UBISOFT **VÝROBCE:** NAMCO BANDAI **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **XBOX LIVE:** ANO, 2 **DATUM VYDÁNÍ:** JARO/LÉTO 2008

NOVINKY

SOUL CALIBUR 4

Je možné udělat hru, která by byla ještě víc next-gen než všechny ostatní? Japonci si myslí, že ano. A prý se bude jmenovat Soul Calibur 4

V POMYSLNÉM NEBI bojovek jsou tři králové: Virtua Fighter s titulem „nejpropracovanější", Tekken s titulem „nejúspěšnější" – a Soul Calibur s tituly „nejhezčí" a „nejzábavnější". Nyní se ale může vše změnit. Soul Calibur 4 má zanedlouho vyjít, a jak se zdá, nejen že hodlá obhájit své současné přídomky, ale lačně pokukuje i po piedestalech, na nichž stojí jeho konkurenti!

GRAFIKA AŽ NA PRVNÍM MÍSTĚ

SC vždy stál na dvou základních kamenech – na zábavnosti a na vzhledu. Již staříčký Soul Edge byl ve své době bombou, jejíž grafiku se tehdy většina hráčů nebála označovat za superrealistickou (byť se tomu dnes ani nechce věřit). Podobně na tom byly i všechny následující díly – a tvůrci dělají vše pro to, aby SC4 nebyl výjimkou.

Grafika SC4 bude, jak se zdá, perfektní kombinací krásy technické i designérské. Každá postava je navržena tak, aby vypadala co nejlépe (či nejlíbivěji, což, uznávám, může někomu vadit). Každý kus oděvu, každý detail… vše musí být perfektní. Já vím, až sem nic zázračného, ale tohle se prostě musí vidět v pohybu.

Nejde totiž jen o grafické ztvárnění, ale i o zachycení fyzikálních vlastností každého předmětu a detailu v aréně či na postavě. A v tomto ohledu jsou autoři až maniakálně detailní. Jako příklad si lze vzít „vyvinutou" Ivy. Podívejte, co o ní prozradily první trailery a rozhovory se šéfem celého projektu, Katsutoschi Sasakim: „Kožené řemínky na Ivyiných stehnech se ve hře v reálném čase zařezávají do její kůže v závislosti na jejích pohybech a přirozeně deformují její nohy."

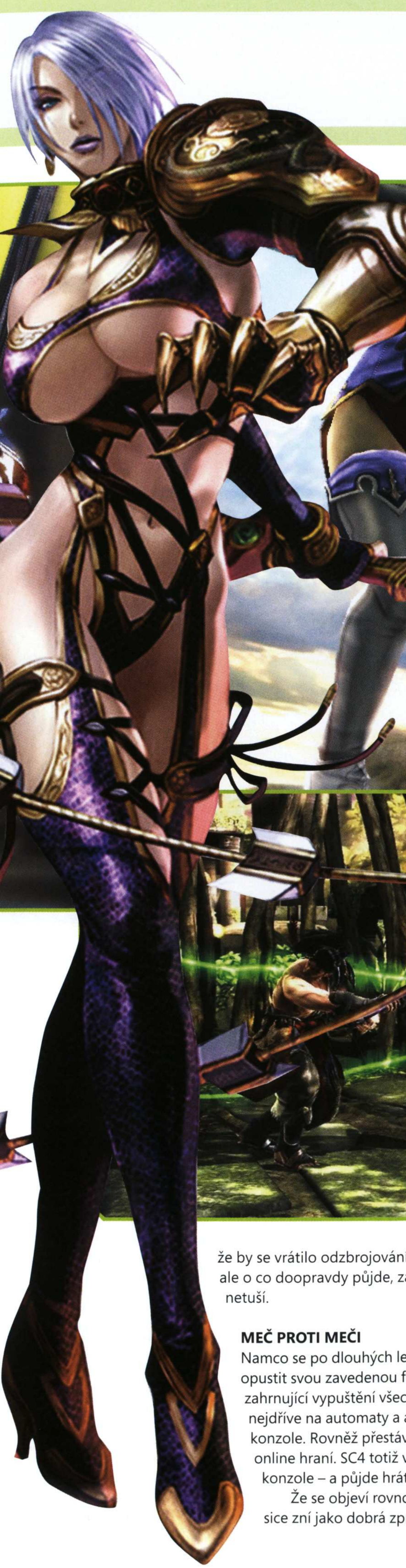
> „Zbroje se ve hře v reálném čase zařezávají do kůže bojovníků podle jejich pohybů"

Zapomněl ale dodat, že totéž dělají i kožené mini-bikiny, těsně obepínající její hrudník. No uznejte sami, nekoupili byste si celou hru jen kvůli tomuhle? Navíc když stejným způsobem intereagují brnění s těly ostatních bojovníků?

ZÁBAVA AŽ NA PRVNÍM MÍSTĚ

Tvůrci dali na stížnosti fanoušků a nejednu věc změnili tak, aby vyhověli jejich přáním. Arény budou nyní větší než kdy dříve, takže zápas ukončený potupným vyhozením soupeře z ringu se stane spíše vzácností. Navíc některá bojiště budou obsahovat možnost se i po ring-outu vrátit zpět, například šikovným odrazem od vzdálené stěny.

Změn se ale mají dočkat i základní herní mechanismy. Tvůrci slibují propracovat systém obrany a útoku tak, aby nabízel více možností, jak se účinně bránit i jak účinněji útočit. Zajímavě zní i slib, že hra nabídne nový, zcela unikátní způsob, jak vyhrát zápas – způsob, který nezahrnuje zabití soupeře, ring-outování ani výhru na čas. Fanoušci spekulují o tom,



PŘÍBĚH DVOU MEČŮ

SC série nabízí jeden z nejpropracovanějších příběhů mezi bojovkami. Každá postava má své podrobně zpracované pozadí, své důvody, proč pátrá po legendárních mečích dobra a zla (Soul Calibur a Soul Edge), a tvůrci se dušují, že SC4 nebude jiné.

Navíc slibují zodpovědět otázky mnoha fanoušků. Prý se dozvíme více o legendárním hrdinovi, který ovládl zlý Soul Edge a který jako jeho protipól stvořil Soul Calibur. Dozvíme se více i o obou mečích, jejich osudech i o tom, k čemu má který sloužit.

Zápletka se tentokrát bude točit kolem Nightmare a Sigfrieda jakožto současných majitelů obou legendárních zbraní. Ti se postupně spojují se svými zbraněmi a získávají stále větší a větší moc. Během SC historie spolu meče svádějí nekonečný boj mezi dobrem a zlem a tvůrci slibují, že po dohrání SC4 budeme mít jasno v tom, jak tento souboj dopadne. Dá se očekávat, že pointa rozhodně bude překvapivá.

že by se vrátilo odzbrojování ze Soul Blade, ale o co doopravdy půjde, zatím nikdo netuší.

MEČ PROTI MEČI

Namco se po dlouhých letech rozhodlo opustit svou zavedenou firemní politiku zahrnující vypuštění všech bojovek nejdříve na automaty a až posléze na konzole. Rovněž přestává zavrhovat ideu online hraní. SC4 totiž vyjde pouze pro konzole – a půjde hrát online!

Že se objeví rovnou na konzolích sice zní jako dobrá zpráva, ale tento krok s sebou nese různá rizika. Zatím všechny předchozí díly (a SC3 nejvíc) po vydání trpěly mnoha chybami, o nichž se ale konzolisté nikdy nedozvěděli, protože předělávky vždy vycházely z již opravených a vylepšených verzí. Tvůrci ale slíbili, že pokud to bude nezbytné, vydají zdarma online všechny nezbytné patche.

SC4 vypadá jako projekt, který by si žádný bojovkami poznamenaný hráč neměl nechat ujít. Uvidíme, jak autoři dodrží své sliby, předsevzetí a termíny vydání, však až dosud s tím nemívali žádné velké problémy. Boje budou kruté a nelítostné, ale těšíme se na ně!

Martin M. Boček

KDO S KÝM PROTI KOMU?

Jak se blíží vydání, tvůrci odhalují další a další postavy, které ve hře budou. Již nyní je jasné, že SC4 nabídne v SC3 představený mód umožňující vytvořit si vlastní postavu zcela dle svých představ, ale ruku na srdce – kdo by nedal přednost Ivy nebo Seung Mině? Následující seznam shrnuje postavy, které byly již potvrzeny:

Hilde (nová postava s kopím a krátkým mečem)
Mitsurugi (samuraj s katanou)
Ivy (kráska s mečo-bičem)
Nightmare (hlavní záporňák s obřím mečem)
Sigfried (hlavní klaďas s obřím mečem)
Maxi (hezoun s nunchaku)
Yoshimitsu (mimozemšťan s katanou)
Taki (ninja kráska se dvěma dýkami)
Tira (dívenka s nabroušenou obručí)
Sophitia (řecká kněžka s mečem a štítem)
Cassandra (druhá řecká kněžka s mečem a štítem)
Voldo (šílenec s dvěma katary)
Lizardman (humanoidní ještěr s mečem a štítem)
Astaroth (obr s obří sekerou)
Raphael (francouzský šlechtic s rapírem)

Skoro jako sparťanští hooligans

VYDAVATEL: GAMECOCK **VÝROBCE:** SPARK UNLIMITED **POČET HRÁČŮ:** NEOZNÁMENO **XBOX LIVE:** ANO

DATUM VYDÁNÍ: JARO 2008

NOVINKY

LEGENDARY: THE BOX

Zabijte si svého minotaura!

NEJEN INDIANA JONES by se chtěl dozvědět, co přesně skrývá bájná Pandořina skříňka. Ani tento slavný archeolog by ale jistě nechtěl pocítit její moc na vlastní kůži. Bohužel osud si nevybral jej, ale profesionálního zloděje Charlieho Decarda, jenž dostal za úkol ukrást mýtickou Pandořinu skříňku z Metropolitního muzea v New Yorku pro tajemný řád Black Order. Jelikož je Charlie opravdový mistr ve svém oboru, netrvá dlouho a stojí před svým cílem. Stačí ji jen vzít a odnést. Nicméně člověk je tvor zvídavý, Charlie skříňku otevře a pozve tím do americké metropole celou řeckou mytologickou smetánku.

Armády monster různých velikostí postupně zaplaví celý New York, lidí se zmocňuje panika a vládu přebírá všeobecný chaos. Charles si uvědomí svoji chybu, a tak se rozhodne napravit vše, co spáchal. Díky tetování, které se mu po otevření skříňky objevilo na ruce, by vše mělo jít snadněji. Proč by mu mělo pomoct tetování? Vysvětlení je jednoduché, ono totiž dovoluje vysávat životní energii z padlých protivníků a to se ve válce proti obřím minotaurům sakra hodí. Nepohrdnete určitě ani parťáky, civilisty, kteří nehodlají čekat na to, až je nějaký obří býk napíchne na rohy.

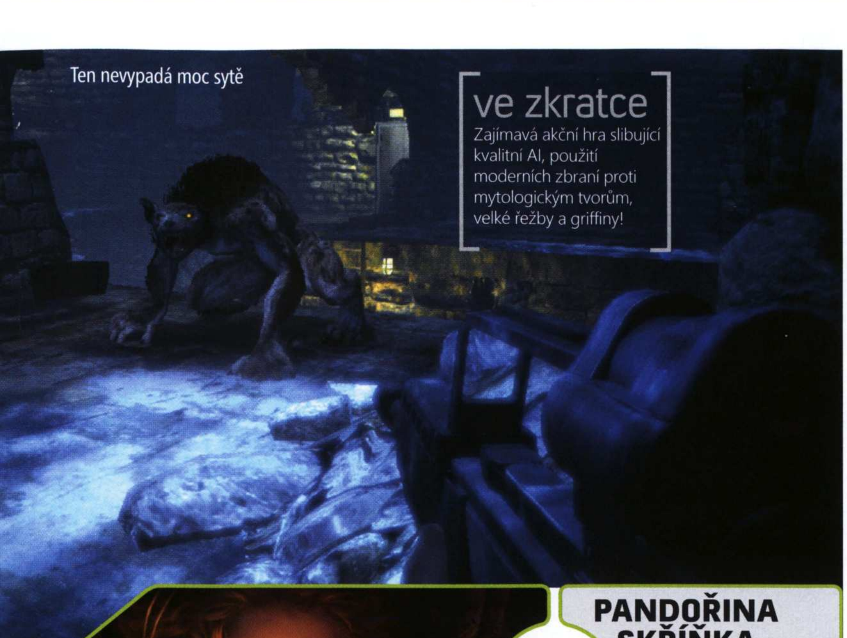
Ano, je to tady zas – obligátní záchrana světa. Na jedné straně Black Order, dychtící ovládnout monstra a s jejich pomocí i svět, dále mytologické příšery a v neposlední řadě Charlie s odbojem, snažící se dát svět trochu do pořádku.

Legendary: The Box bude lineární střílečkou z pohledu první osoby. Autoři připravili osm „tunelových" levelů s velkou arénou na konci, kde se vždy odehraje pořádná závěrečná řežba. Vše řádně okoření prvky survival hororu. Mrazivou atmosféru by měla zajistit monstra vyskakující ze stínů polozbořených budov. Další věcí, kterou se vývojáři ohánějí, je údajná AI nepřátel, kdy by se protivníci měli vyhýbat střelbě, spolupracovat nebo si zkracovat cestu zbořením zdi, popřípadě menší budovy. Vlkodlaci například budou útočit v tlupách, které vás obklíčí a zaútočí. Naopak fanatik z Black Order na vás jen tak nevyběhne, ale zaútočí pěkně potichu zezadu.

Dalším zajímavým zpestřením by měly být minihry. Když se k vám potvora přiblíží, na obrazovce se objeví řetězec několika tlačítek, která musíte včas stisknout. Jestliže se vám to povede, provedete brutální fatalitu, v opačném případě budete muset loadovat poslední uloženou pozici.

> „Protivníci se budou vyhýbat střelbě, spolupracovat nebo si zkracovat cestu zbořením zdi"

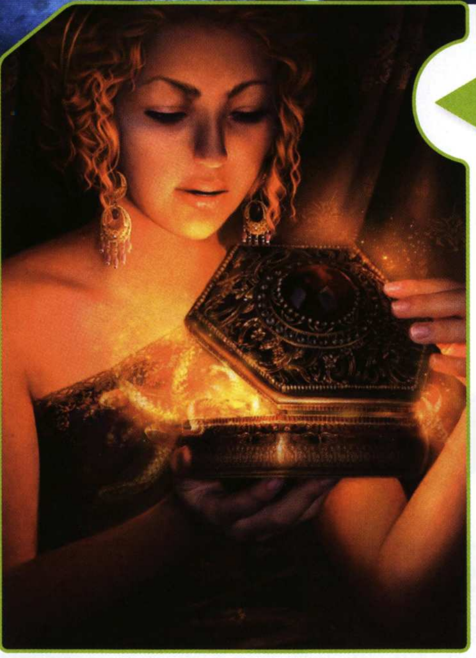
Legendary nabídne klasický arzenál zbraní, nechybí puška, brokovnice, sekyra, Molotovovy koktejly a konečně taky SAW (jedním slovem „Megakrochna"). Najednou můžete nést pouze dvě zbraně. Hra, vyvíjená studiem Spark Unlimited (Call of Duty: Finest Hour), by se na pultech měla objevit na jaře. *Erik Omar*



Ten nevypadá moc sytě

ve zkratce

Zajímavá akční hra slibující kvalitní AI, použití moderních zbraní proti mytologickým tvorům, velké řežby a griffiny!



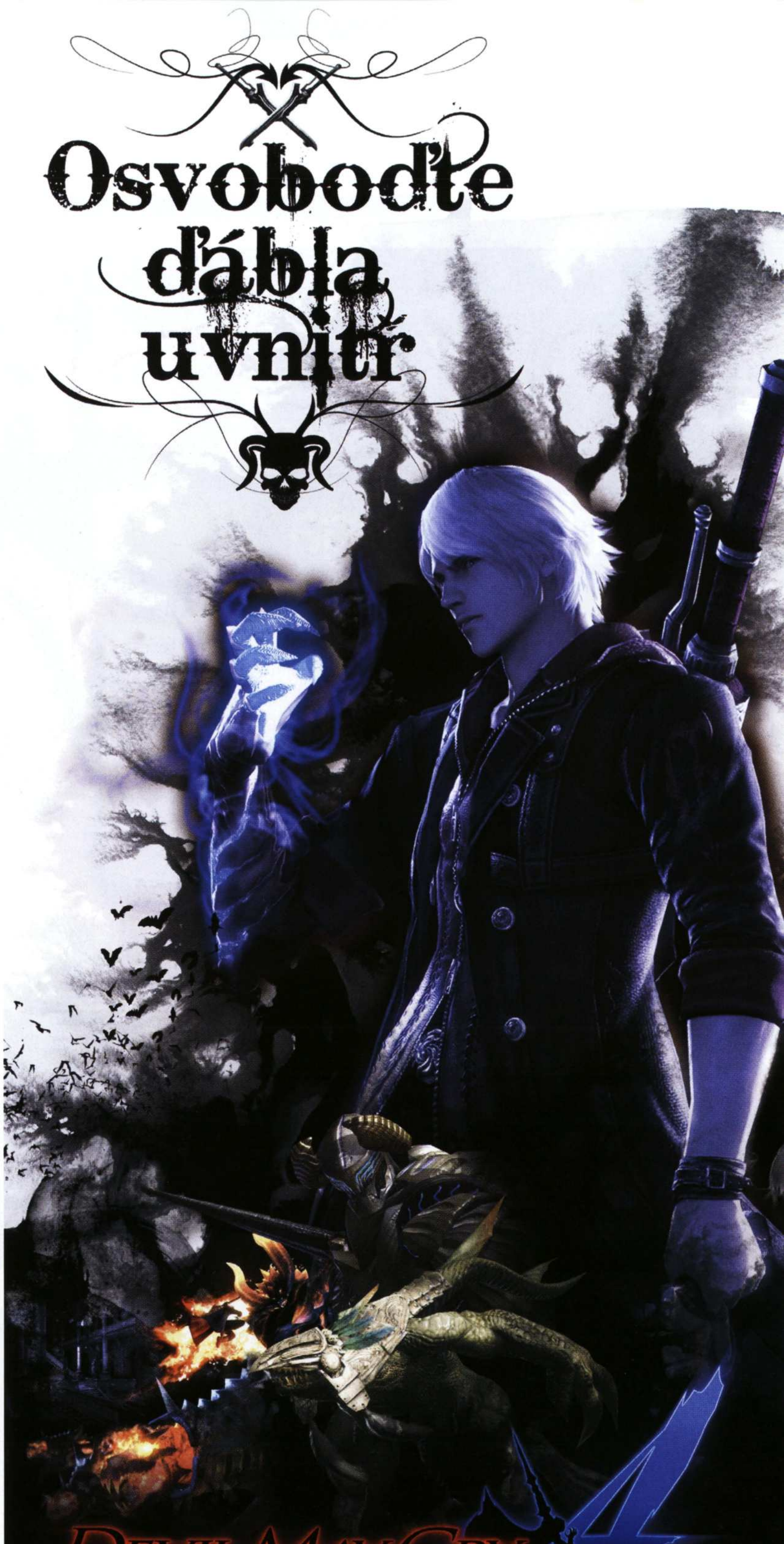
PANDOŘINA SKŘÍŇKA

Když dal Prométheus lidem oheň ukradený bohům a naučil je různá řemesla i umění, žili tak šťastně, až se to bohům přestávalo líbit. Nejvyšší bůh Zeus se logicky namíchl, proto nařídil, aby Héfaistos, božský kovář, vytvořil z hlíny a vody dívku, jejíž kráse nikdo neodolá. Bohové ji pojmenovali Pandora. Do ruky jí vložili tajemnou skříňku s údajnými dary. Bůh Hermes Pandoru odvedl na zem, kde se provdala. Netrvalo dlouho a otevřela skříňku. Z té se do světa rozlétli démoni a nemoci, Pandora víko skříňky rychle zavřela, ale to už v ní na samém dně zůstala jedině naděje.

BÁJNÍ TVOROVÉ

Vývojáři ze Spark Unlimited nám naservírovali vskutku netradiční protivníky. Setkáme se například s obřími minotaury. Ti se nás budou snažit zpacifikovat ve stylu velkého buldozeru, začnou zuřivě máchat jakoukoliv větší věcí, která jim zrovna padne pod ruku, nebo se v horším případě pokusí nabrat hrdinu na rohy. Dalšími nepříjemnými protivníky se stanou jistě vlkodlaci. Ti budou útočit především v tlupách a podle všeho uvidí ve tmě. A nakonec jsou tu mí oblíbení griffini, bájní tvorové, které má ve znaku mnoho světových armád. O jejich bojových schopnostech se zatím moc neví, ale můžeme předpokládat střemhlavé útoky z nebe, klování nebo využití mocných drápů, kterými vás mohou uchopit, vynést do vzduchu a poté upustit.

inzerce



Od producenta původní **Devil May Cry** a **Resident Evil 4** přichází nové pokračování úspěšné akční série, které se ve světě prodalo téměř sedm miliónů kusů! **Devil May Cry 4** vás zavede do gotického nadpřirozeného světa, kde se nový protagonista střetne se známým hrdinou. Dynamická akce a jedinečný styl spolu s možnostmi skvělého boje a poutavým příběhem – to je neopakovatelný zážitek, který vám přináší pouze **Devil May Cry**.

CDPROJEKT XBOX 360 LIVE CAPCOM
PLAYSTATION 3 PC DVD-ROM DEVILMAYCRY.COM

© CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. .

KNIHA PŘÁNÍ

další hry z Lega

Je jasnou věcí, že poté, co se studio Traveller's Tales stalo součástí koncernu Warner, se v blízké i vzdálenější budoucnosti jistě dočkáme dalších „videoherních stavebnic". Může za to také skutečnost, že dánská franšíza je stále úspěšnější, skoro více než její plastový předobraz ze slavných kostiček.

Sestavili jsme tedy naše kostičky ze střípků informací, ze zákulisí i z oficiálních diskuzí, abychom nahlédli do budoucnosti a představili některé novinky, jež by fanoušci i vývojáři rádi viděli v dalším dějství her ze světa Lego.

1 LEGO SUPERMAN

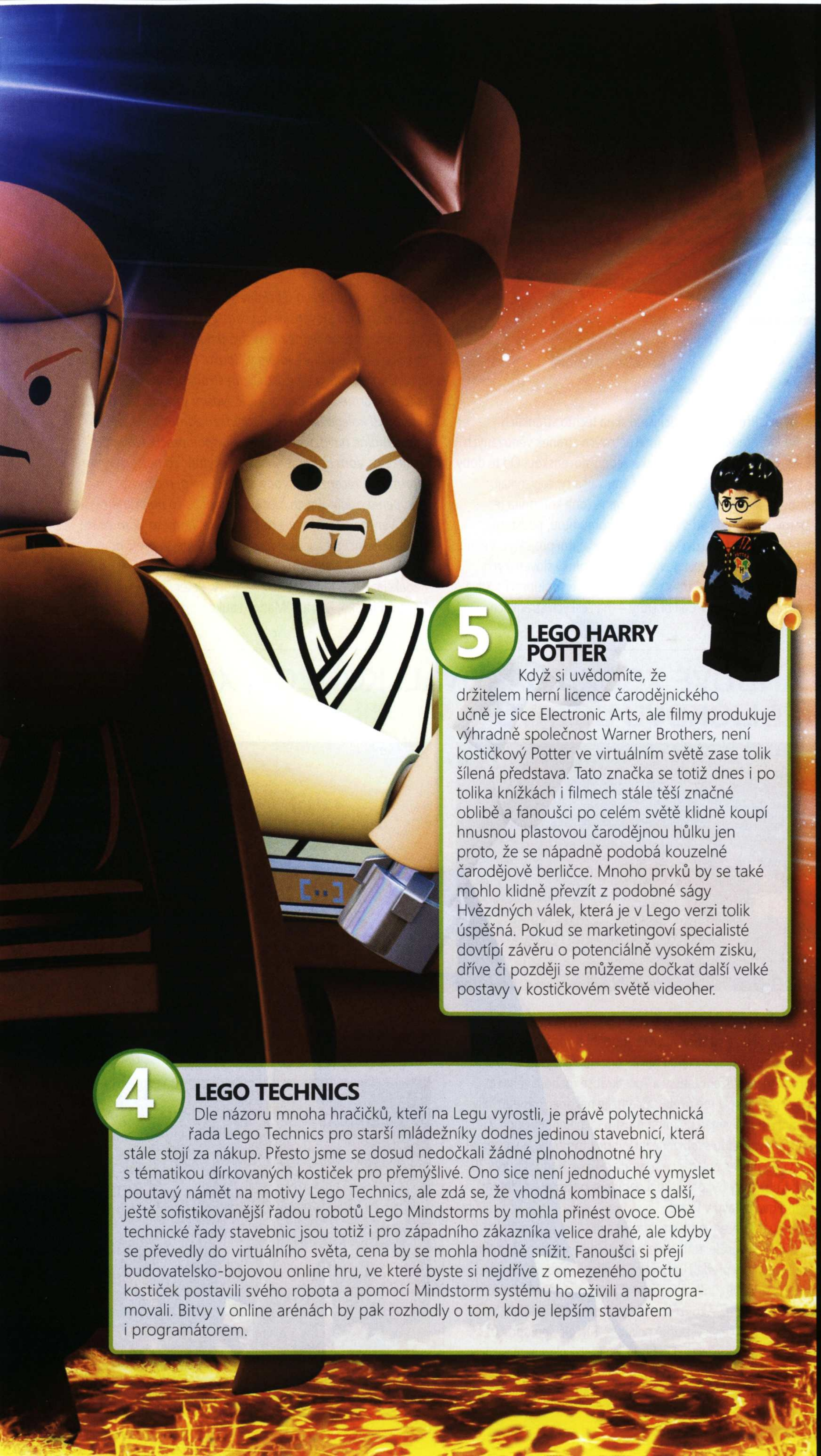
Nenápaditý a také nepřekvapivý scénář – spojení jedné z nejslavnějších komiksových a filmových postav s oblíbenými kostičkami ve virtuální podobě. Po Batmanovi by Lego herní série získala další legendární postavu, přičemž i díky nynější mizérii s kvalitou komiksových předělávek by mohla Lego úprava „nadčlověčích" dobrodružství slavit slušný úspěch. Už jen díky podpoře v nové řadě licencovaných stavebnic, o které se na zasvěcených místech již nějakou dobu šušká. Je totiž smutnou skutečností, že nejlépe prodávané nejsou už dávno klasické budovatelské stavebnice, nýbrž spíše soupravy na základě oblíbených dětských hrdinů.

3 LEGO SCOOBY-DOO

No dobře, u nás z tohoto animovaného i hraného seriálu se štěkajícím hrdinou v titulní roli nejsme sice tolik odvaření jako třeba ze Šteflíka a Špagetky, ale díky importu zahraničních pohádek na naše televize je dobrodružný psík i v místních končinách slušně známý. Hlavně mladší hráči, kteří při sledování tohoto seriálu skládají psíky z Lega před televizí, zamořují diskuze o večerníčcích požadavky na kostičkovou hru ze světa Scooby-Doo a jeho lidských páníčků. I když se o tom zatím nijak nahlas neuvažuje, je známou skutečností, že i průměrné hry s oblíbenými postavičkami mají solidní úspěch, ať už dospělejší recenzenti strhají titul na kousíčky či nikoli.

2 LEGO WATCHMAN

Zřejmě jen kovaným fandům západního komiksu je známa sága Watchman, toho času oceněná jako jeden ze sta nejlepších komiksových námětů v anglickém jazyce všech dob. I v herním provedení by jistě vynikla podstatná výhoda většího počtu hrdinů, protože v hlavních rolích zde exceluje nikoli schopný jedináček, ale rovnou banda sedmi unikátních postav. A právě Warner v současné době drží filmová práva, od nichž je jen malý krůček k herní licenci. Hraní za více postav v jediné hře by zlepšilo rozmanitost, ale musíme přiznat, že zatím je takováto Lego hra jen ve fázi teoretických úvah.



5 LEGO HARRY POTTER

Když si uvědomíte, že držitelem herní licence čarodějnického učně je sice Electronic Arts, ale filmy produkuje výhradně společnost Warner Brothers, není kostičkový Potter ve virtuálním světě zase tolik šílená představa. Tato značka se totiž dnes i po tolika knížkách i filmech stále těší značné oblibě a fanoušci po celém světě klidně koupí hnusnou plastovou čarodějnou hůlku jen proto, že se nápadně podobá kouzelné čarodějově berličce. Mnoho prvků by se také mohlo klidně převzít z podobné ságy Hvězdných válek, která je v Lego verzi tolik úspěšná. Pokud se marketingoví specialisté dovtípí závěru o potenciálně vysokém zisku, dříve či později se můžeme dočkat další velké postavy v kostičkovém světě videoher.

4 LEGO TECHNICS

Dle názoru mnoha hračičků, kteří na Legu vyrostli, je právě polytechnická řada Lego Technics pro starší mládežníky dodnes jedinou stavebnicí, která stále stojí za nákup. Přesto jsme se dosud nedočkali žádné plnohodnotné hry s tématikou dírkovaných kostiček pro přemýšlivé. Ono sice není jednoduché vymyslet poutavý námět na motivy Lego Technics, ale zdá se, že vhodná kombinace s další, ještě sofistikovanější řadou robotů Lego Mindstorms by mohla přinést ovoce. Obě technické řady stavebnic jsou totiž i pro západního zákazníka velice drahé, ale kdyby se převedly do virtuálního světa, cena by se mohla hodně snížit. Fanoušci si přejí budovatelsko-bojovou online hru, ve které byste si nejdříve z omezeného počtu kostiček postavili svého robota a pomocí Mindstorm systému ho oživili a naprogramovali. Bitvy v online arénách by pak rozhodly o tom, kdo je lepším stavbařem i programátorem.

AUTOR: MICHAL JONÁŠ

Dále vybráno z knihy přání

Lego Looney Tunes

A máme tu, dámy a pánové, další z velkých a oblíbených filmových licencí ze stáje Warner. Cílové zaměření pro mladší publikum by nebylo tolik náročné na koncept, stačilo by vlastně jen převést televizní dobrodružství do interaktivní podoby. Vzhledem k malé cílové skupině ale zatím není tento projekt na pořadu dne.

Lego Matrix

Prakticky všechny dosavadní pokusy o převod respektovaného sci-fi do herního formátu skončily neslavně, což by mohlo změnit nové kostičkové dobrodružství vyvoleného Nea. Nicméně technokrati obdivující tuto trilogii by se asi s infantilním stylem jen těžko smiřovali, takže nápad přesunujeme do kategorie zbožných přání některých fandů.

Lego Halo

Je malým tajemstvím, že úspěch herní série Halo nedá spát také odpovědným osobám ve Warner Bros., což dokazuje např. spolupráce s Bungie a Microsoftem v oblasti digitální distribuce oficiálního soundtracku ke třetímu dílu. Připravovaný film sice produkují jiné filmové společnosti, ale to neznamená, že herní licenci na produkty třetích stran musí nutně odkoupit stejný subjekt. Je to sice poměrně smysluplný nápad, ale nejspíše by k němu došlo jen při vyhasnutí výdělků z originálních her Halo, což se asi ještě dlouho nestane. Ovšem představte si to velké diorama Halo 3 postavené z Lega...

Lego 300

Tak toto je jeden z šílenějších nápadů našich kolegů z anglického OXM, kde se nechali trošku unést představou, že mocným mávnutím ruky rozdrtí na kostičky právě postavený Lego jeřáb, který se rozlomí už při zvedání lehkého břemene. Redaktoři sice nemají páru, o čem přesně by měla kostičkově-herní adaptace krvavého filmu ze starověku být, ale jejich stručná definice žánru hry Lego 300 stojí minimálně za pozornost: „plastová konstrukční kostičková homo erotická bojová hra".

Lego Bionicle

Ehhmm, my vlastně víme, že už nějaké takové pokusy s Bionicle hrou skončily strašným fiaskem, ale nemohli jsme si pomoci. Takže tento návrh raději bereme zpět...

KOMUNITA

Nový xboxový web – WWW.XBOXPLANET.SK

AUTOR: Matěj Havíř

Vítejte!

Počítač, telefon nebo třeba Xbox... co mají společného? Umožňují komunikaci s lidmi, se kterými by třeba za normálních okolností nebylo vůbec snadné se setkat. Hráčská komunita na Xboxu se formuje už nějaký ten rok a hlavně se stále rozrůstá. Už to není jako dřív, kdy jste znali snad každého českého hráče a při průstřelu jeho virtuální hlavy si dokázali představit jeho kyselý obličej (v ještě lepší podobě to ale stále nabízí Xbox Live Vision kamerka). Možná dnes ani nevíte, že hrajete s někým, kdo bydlí vedle vás, nebo naopak s člověkem, kdo sice bravurně ovládá náš rodný jazyk, ale ve skutečnosti žije tisíce kilometrů od našich brlohů.

Za čtyřiadvacet měsíců, co se pohybuji mezi stejně postiženými jedinci (rozumějte hráči :)), jsem narazil na několik Čechů žijících v zahraničí, ale večery trávicích při pohlcování elektromagnetických vln společně s českými hráči. Ať už jsou to kolegové z USA (zdravíme Floridu), Irska, Německa, Anglie nebo třeba Itálie, odkud je MAPHi, kterého si dnes představíme. Nejdřív se ale trochu zastavíme u československých fanouškovských webů – hlavně u jednoho, který právě vzniká na Slovensku. Přítomen je i aktuální Leaderboard, protože se mi tu množí výhrůžky žádající jeho zveřejnění. U tabulky opět platí, co bylo již dříve řečeno – pokud máte vyšší počet bodů než některý z hráčů v tabulce, napište mi na e-mail: ABusee@post.cz , já si vás „proklepnu" a případně zařadím do příští aktualizace.

Před osmi měsíci jsme si na těchto stránkách představili trojici internetových stránek věnovaných Xboxu 360. Dvě české, jednu slovenskou. Od té doby se situace změnila. Stránky spíše zanikají a ty, co vznikají, nejsou dostatečně konkurenceschopné (ona komunita je, v porovnání například s Playstation komunitou, podstatně menší, a tak se tu „uživí" skutečně jen kvalitní projekty). Velmi ambiciózně se však jeví nový projekt skupinky slovenských hráčů – **www.xboxplanet.sk**. Stránky již ve spolupráci s Xlive.cz připravují turnaj v Call of Duty 4 (na českých stránkách probíhá registrace – během pár dnů je přes šedesát přihlášených). Ceny a pravidla by v době, kdy čtete tyto řádky, měly být známy. Navíc se ještě chystá turnaj v Gears of War, ale o tom je zatím málo informací. Nicméně zpátky na Slovensko, odkud vám tamější redakce posílá krátké představení.

Zdravíme Vás čitatelia Oficiálneho Xbox 360 magazínu v Čechách a na Slovensku (a všade vo svete, kde ste si kupili toto číslo :)). Sme úplne nová stránka zaoberajúca sa všetkým, čo sa čo i len „šuchne" vo svete Xboxu. Postupne by sme chceli vytvoriť alternatívu už existujúcim stránkam venujúcim sa tejto platforme v SR, ako aj v ČR. Našim vzorom sú omnoho skúsenejší kolegovia predovšetkým zo zámoria, s ktorými momentálne nadväzujeme aj bližšiu spoluprácu. Na našej stránke sa Vám budeme snažiť poskytnúť čo najčerstvejšie informácie, recenzie, návody a typy, ako aj možnosť zakúpenia originálnych hier a periférií za čo najpriateľnejšie ceny. Veríme, že si na nás radi kliknete, a my sa Vám za to určite odvďačíme... v akej forme? Nechajte sa prekvapiť.

Redakcia: JUDr. Miroslav "Devil" Bóry, Peter "Peet" Bóry, David "Pyres" Piroško, Martin "Matto" Lauko.

FANDOVÉ XBOXU DAROVALI KONZOLI XBOX 360 JEDLIČKOVU ÚSTAVU

V rámci posledního srazu komunity a přátel Xboxu 360 ze stránek Xlive.cz proběhl turnaj, ve kterém byla hlavní cenou nová konzole Xbox 360 Halo 3. Tým vítězů ve složení Jeessy a Tucetkrát se rozhodl věnovat konzoli na dobročinné účely, přičemž je nakonec následovali i všichni ostatní výherci. Zmínit musím také SnoobyDoo CZ, který věnoval celou svoji peněžní výhru z tomboly. Nakonec se sešel velký balík s ovladači a hrami v celkové hodnotě přes 30 tisíc korun, který byl po diskuzi nabídnut postiženým dětem z Jedličkova ústavu v Praze.

Ústav byl darem nadšený, tudíž se předání uskutečnilo v nádherné a veselé atmosféře druhý lednový týden. Za celou komunitu dárky předali Gabriela Gergelová (gabina99), Karel Vosyka (Karlos99), Viktor Růžička (Cabadaj) a Michal Jonáš (Waskez), přičemž z konzole měly postižené děti velikou radost a celá akce se výborně povedla. Tím ale spolupráce Xlive.cz s „Jedlí" nekončí. Do budoucna totiž plánujeme výpomoc s pořádáním turnajů a trvalou podporu pro darovanou konzoli tak, aby dětem sloužila co nejdéle.

KOMUNITA

LETMÝ POHLED DO ITÁLIE

LEADERBOARD ČESKO-SLOVENSKÉ SCÉNY – TOP 20

(8. ledna)

1.	u51010 101 603	11.	tfbilly 28 812
2.	Cryptah 67 569	12.	Matrixus920516 27 400
3.	WeakenedCaesar 57 019	13.	Dark Digo 26 860
4.	Redfighter cz 38 322	14.	pinheadcz 26 075
5.	treidcz 34 615	15.	RASTAS KILLER 25 020
6.	Karlos99 31 028	16.	Mitsurugi CZ 24 920
7.	Krabat CZ 30 818	17.	JeesyCZ 24 890
8.	wolwerincz 30 116	18.	TajfunSK77 24 680
9.	Isildur heir 29 115	19.	hitmanx360 24 665
10.	dEViL SK 28 948	20.	KanyBALL 23 657

Ahoj MAPHi, čtenáři již vědí, že jsi z Itálie, ale nejen tvoje bezchybná (alespoň psaná) čeština napovídá, že jsi žil v České republice. Pročpak si odešel a kam sahají kořeny počátku tvého hraní?
Tak to ti přesně neřeknu, proč jsem odešel z Česka. Vše začalo asi před sedmi lety – příležitostná brigáda v ovocném sadu, a pak jsem se do Itálie začal vracet čím dál tím častěji, až jsem nakonec zůstal. Ze začátku to byla celkem dobrá finanční injekce, protože v Česku na Ostravsku jsem měl s kamarádem gaming hernu, a i když se hrálo na deseti kompech a lidi chodili, nakonec jsme to museli zabalit. Naskytla se příležitost strávit léto v Itálii, tak jsem neváhal a jel. Co se týče hraní, „kalím" už asi od třinácti let. Začal jsem na Didaktiku Gama, pak přišla Amiga 600-1200, takže jsem tak nějak přeskočil přes Commodore 64, nádhernou dobovou konzolku 3DO, se kterou jsem doslova hltal hru Wing Commander pořád dokola, Amigu CD32 a gamesku UFO.

Playstation 1 jsem měl, dokonce myslím, že dvakrát. Prostě jsem si řekl, že s ním končím, prodal jsem ho, ale stejně jsem ho měl za pár týdnů zpátky. Přišla doba, kdy jsem si myslel, že už konzolovat nebudu, a hrál jsem na PC. Dokonce jsem obešel první Xbox, takže když vznikala komunita „xboxářů", hrál jsem si na PS2 Gran Turismo a nějakému zelenému X-ku jsem se v duchu smál. Pak přišla konzole Xbox 360 a přehodnotil jsem tak nějak situaci, šel do toho a nelituji. Vložíš placku, nasadíš mikrák a hraješ – pohodička. Ať už je to Čech, Ital nebo Amík, je to prostě paráda v klidu si zahrát dobrou hru a neřešit spojování přes hamachi nebo TeamSpeak.

Tak s tím Playstation 2 a prvním Xbox jsme na tom úplně stejně. A když na to tak koukáš, stejně na tom je i většina nynějších Xbox 360 „hardcore" hráčů. Ale nakousl jsi různé komunity. S kým nejčastěji hraješ? Češi, Italové… a jsi členem nějaké italské komunity (jako tady v ČR)?
Pokud jde o Čechy, tam je to jasné – tolik pohodových lidí, co jsem poznal za ty skoro dva roky v CZ-SK 360 komunitě, jsem snad nepoznal za celý život. Vzpomínám si na Gears of War, na tu „krystalickou" kooperaci s McKatem, na obtížnost Insane, nádherný zážitek. Friendlist mám nabitý na 75 % Čechy a Slováky, 20 % Italy a zbytek US kluky. Ohledně italské komunity; ta je taky hodně v pohodě, ale trochu jiná. Mají pěkné stránky (**http://forum.thelivecommunity.it**), ale doma je doma. Někdy mi fakt Česko chybí. Ze mě Itala nikdo neudělá, to se prostě nedá. Jsem „Hrdý Severomoravák" a tak to zůstane. :)

Klany nevyhledávám, hraju si na vlastním písečku, jsem trochu samotář, takže mi to ani nevadí. Tím každopádně neříkám, že mě nebere multiplayer, to rozhodně ne! Měl jsem nabídky od Italů, amerických kamarádů, ale jsem někdy strašně nezodpovědný, tak se do toho ani nepouštím. Možná někam půjdu, až ucítím, že tenhle je ten pravý. Myslím, že to zkusím, až vyjde Killzone 2. To bude mazec hra a myslím, že mě dostane na tu pravou vlnu.

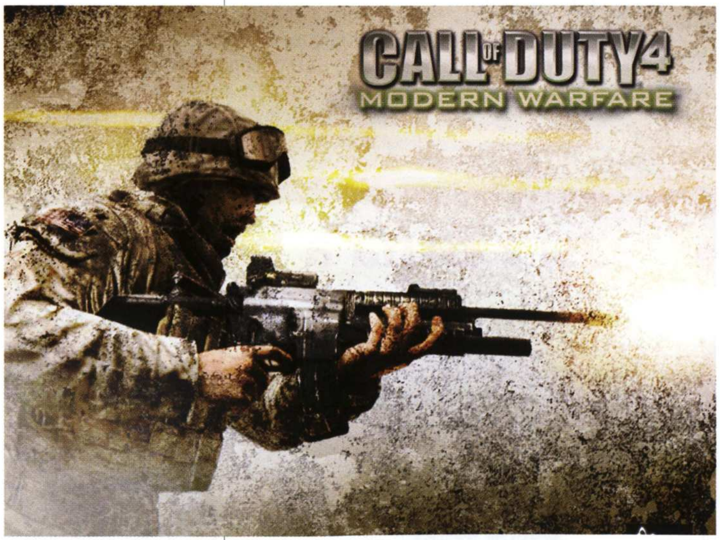
Já teď ujíždím na Call of Duty 4, tohle podle mě v online jen tak něco nepřekoná (a u Killzone mám po zklamání z jedničky opatrnější očekávání). Ale podle tvého ICQ statusu (*C4LL OF DUTY#4*** *--FragLimiT Z3RO#IT--*) jsme na tom stejně. Jak je to u vás v Itálii s podporou Xboxu? V ČR začala před více jak rokem, mnoho věcí je v počátečním stádiu, včetně podpory Xbox Live, která zde úplně chybí. V tomhle je Itálie asi hodně napřed, ne?**
S Call of Duty 4 nemohu nesouhlasit. Je to hodně povedené FPS a je hřích nemít tento AAA titul. Nevím, jestli je Itálie napřed, protože podle mne se to zlepšuje den za dnem… ehm, měsíc za měsícem? Mně se porouchala konzole asi čtyři měsíce zpátky, zavolal jsem operátorce a asi po půlhodině přemlouvání, že mi konzole FAKT nejede, řekla, že posílá kurýra, který vyzvedne Xbox 360. Tak se stalo, za dva dny po reklamaci přišel cápek pro Xbox, za čtrnáct dní přišel jiný s opravenou konzolí. Tady v Itálii to chce necelé tři týdny.

Tak to je podobné jako v ČR – ono se to hodně liší případ od případu, někdy pár dnů, jindy nestíhají. Ale u vás aspoň nehrozí rušení účtů (nechci strašit, ale jeden nikdy neví, že :)), protože tam máte oficiálně službu Xbox Live. Dělá italský Microsoft nějaké zvláštní marketingové kroky (třeba jako u nás sleva na Xbox 360 při výměně za PS2), nebo je Xbox v jiné, lepší pozici a není to třeba? Českou republiku jednou na zahraničním fóru (kotaku.com) trefně nazvali zemí zaslíbenou značce Playstation. :)
Tak rušení účtů probíhá všude, MS občas dělá zátahy i tam, kam čert nesmí. :) Mně to nehrozí, a kdyby se to náhodou stalo, vytěžím z toho. O marketingové tahy Microsoftu po Itálii jsem se nijak nezajímal (ale prý na to Microsoft s***, dodává mimo záznam. :)). „Pro" edice s Need for Speed: Pro Street, Halo edice, Elite, Arcade – to je celosvětově stejné a tady stojí stejně jako v Německu. Na italském webu jsou občas soutěže typu „kdo si koupí dvě hry najednou, jde do slosování o Elite". O té výměně za PS2 tady nevím a abych pravdu řek, ani by to Italové moc nevyužívali. Už jen fakt, že ve svém okolí znám dva kluky, co aktivně kalí FIFA 2007 na Xboxech 360 a PS2 rozdali do rodiny. Co se týká pozice Xboxu oproti konkurenci, překvapuje mě, že to v ČR je tak velký rozdíl. Když se ale na to podíváš trochu shora, s PS1 to začalo – obrovské množství titulů doslova obletělo svět – a teď to Microsoft dohání. Xbox 360 se v Itálii prodává víc než PS3, ale neříkám, že se to nemůže změnit.

Díky za tvůj čas, Maphi.
Měj se a přeji všem čtenářům ten nejlepší gaming!

GAMERTAG: MAPHI CZ
GAMERSCORE: 12 987
VĚK: 32 LET
SÍDLO KONZOLE: SOLAROLO
POZNÁVACÍ ZNAK: OBČAS BRUMLÁ V ITALŠTINĚ

Info: MAPHi bydlí v okresu Ravena, asi padesát kilometrů jižně od Boloně a 15 km od Imoly v městečku Solarolo. Podniká v oblasti sádrokartonů. Mezi jeho koníčky patří spíše pasivní snowboarding, hraní, hrdě se hlásí k rodu filmových maniaků. Nyní ho lákají vody Airsoftu, a tak šetří. Mezi netradiční záliby patří čtení knížek – ale těch o virech. Maphiho nejoblíbenější je Ebola. :)



KOMUNITA
Poradna

Kontaktujte redakci

FÓRUM: www.oxm.cz & forum.doupe.cz
EMAIL: dopisy@oxm.cz
DOPIS: Drahý... Redakce OXM, Computer Press a.s., Holandská 8, 639 00 Brno

AUTOR: Karel Kališ

Vítejte!

Xbox 360 je super... když funguje všechno tak, jak má. Bohužel ne vždy tomu tak je a místo hraní některého z bezpočtu perfektních her pro naši milovanou Xškatuli si rvete vlasy frustrací. A proto jsme tu my, Liga proti předčasné plešatosti... tedy, redaktoři OXM, kdo vám poradí s každým vaším problémem týkajícím se Xboxu 360. Jste noví majitelé konzole a nevíte, jak ji zapojit? Napište nám! Chcete poradit s volbou kabelu? Napište nám. Máte problémy s propojením Xboxu k PC? Poradíme vám! Pište, pište, pište. Pište nám poštou, pište mailem, pište na fórum. Abyste věděli, že pro vás uděláme všechno, dostane pravidelně jeden z vás kromě dobře míněné rady i nějaký dárek. Hra, tričko, přívěšek, těžko říct, co se zrovna najde v šéfredaktorově stole.

Proč nemůžu ukládat na svůj USB disk?

„Mám obrovský 80GB USB harddisk, který jsem připojil k Xboxu 360. Vidím na něm hudbu a mohu ji poslouchat, ale vypadá to, že disk nemůžu používat pro přenášení uložených pozic a stáhnutých věcí. Jak to mám udělat?"

Odpověď:
Nemůžete. Xbox 360 je nastaven tak, že z USB zařízení pouze čte – nelze ukládat ani kopírovat. Můžete se dívat, ale nesahat.

Xbox Live na modemu?

„Nemám domácí síť, prostě se k internetu připojuji rovnou přes broadband modem. Mohu stále používat Xbox 360 pro připojení Xbox Live?"

Odpověď:
Ano, pokud má vás model standardní RJ45 zásuvku. Samozřejmě to znamená, že nebudete moci všechny ty cool síťovací věci, jako streamování fotek a hudby za všeho PC do Xboxu 360, ale na Xbox Live to stačí.

Jak dostanu zvuk při zapojení k monitoru?

„Koupil jsem si VGA kabel, ale pak jsem si uvědomil, že na svém monitoru nemám žádný zvukový vstup. Co teď? Je nějaký způsob, jak dostat zvuk přes mé PC? Nebo si mám pořídit zesilovač s reproduktory?"

Odpověď:
Velmi častý problém. Málokterý PC monitor nabízí vhodné zabudované reproduktory, takže při připojení VGA kabelem musíte mít zesilovač nebo reproduktory s AV či optickým vstupem. Dva AV konektory (červený a bílý) se dají dát takřka do každého zesilovače, ale pro daleko lepší digitální zvuk sáhněte po zesilovači či reproduktorech s optickým vstupem.

Ovladač při zapínání bliká

„Nemůžu už připojit svůj bezdrátový ovladač, takže musím hrát s náhradním drátovým. Když zmáčknu tlačítko Guide, dvakrát problikne a pak už nic."

Odpověď:
Jednoduché – baterie v ovladači je vybitá. Prostě ji nabijte nebo si sežeňte pár nových tužkových baterií.

Budu potřebovat novou televizi?

„Zdravím, chtěl bych si koupit Xbox 360 Elite, ale nemám HD televizi, jen „obyčejnou". Půjde mi k ní konzole připojit?"

Odpověď:
Elite, stejně jako všechny verze Xboxu 360, bez problémů připojíte k libovolné televizi vhodným konektorem. Pokud však chcete využít potenciálu Xboxu 360 a vychutnat si hry ve vysokém rozlišení, budete muset zainvestovat. Televize s označením HD Ready dokáže využít standardu 720p, který Xbox 360 nabízí a který získáte připojením pomocí komponentního HD AV kabelu či HDMI. Problém připojování Xboxu 360 k různým typům zobrazovacích zařízení je široký, takže si dovolím vás odkázat na Starter Pack přiložený k prvnímu číslu OXM, kde najdete víc informací.

Jak získám prostorový zvuk Dolby Digital?

„Jak mám připojit k bedničkám Xbox 360, abych dostal prostorový zvuk? Mám 5.1 reproduktorovou sestavu k počítači, kde jsou vstupy tři jack konektory. Jde vůbec k tomu připojit Xbox?"

Odpověď:
Bohužel, potřebujete ideálně reproduktorovou soustavu s digitálním optickým vstupem. Většina levnějších reproduktorů, jako zřejmě i ty vaše, digitálním vstupem nedisponují a 5.1 zvuk z nich jednoduše nevyloudíte.

Malý slovníček důležitých pojmů

Progressive scan
Pomocí Xboxu 360 a kabelu pro vysoká rozlišení můžete sledovat filmy na DVD v 480p progressive scan módu. To je lepší než normální přehrávání, protože získáte neprokládaný obraz, což znamená...že je to lepší. Ostřejší. Budete chtít znovu vidět The Matrix.

Router/Wi-Fi router
Chytrá krabička plná elektronických kousků, která dovolí vašemu PC a Xboxu 360 sdílet internetové připojení. Takže můžete surfovat a hrát hry zároveň. Nebo hrát, zatímco surfuje někdo jiný. Wi-Fi router to umožňuje pomocí Xbox 360 bezdrátového síťového adaptéru.

Jsi z Brna a baví tě hry? Staň se recenzentem OXM!

Baví tě hrát na Xboxu 360 a máš přehled o herní scéně? Staň se novým členem týmu Oficiálního Xbox 360 magazínu. Nehledáme vystudované novináře s titulem, ale herní matadory, kteří dokáží poutavě a srozumitelně přiblížit hru ostatním. Nabízíme nadstandardní finanční ohodnocení za odevzdané články, příležitost podílet se na neustále se vyvíjejícím časopisu o všem okolo Xboxu a hlavně možnost se dostat k očekávaným hrám daleko dříve, než se objeví na pultech!

Nutná podmínky:
- **flexibilita**
- **přehled o herní scéně na Xboxu 360**
- **bydliště Brno a okolí (nebo ochota do Brna dle potřeby cestovat)**

V případě zájmu pošli svůj strukturovaný životopis a ukázkovou recenzi (či první dojmy z hraní) o velikosti 5 000 znaků (vč. mezer) na adresu jan.morkes(z)cpress.cz. V životopisu nezapomeň zmínit své oblíbené žánry a dosavadní zkušenosti s herními platformami.

XBOX 360

www.GAMEEXPRES.cz
www.GAMEEXPRES.sk

Na hry můžete ještě využít slevové kupony z časopisu

1699Kč Burnout: Paradise

1499Kč Kingdom Under Fire: Circle of Doom

1499Kč TUROK

1599Kč The Club

Na hry můžete ještě využít slevové kupony z časopisu

1499Kč Dark Messiah of Might and Magic

1399Kč Frontlines: Fuel of War
Tato speciální cena platí jen do vydání hry

1699Kč Lost Odyssey

1499Kč Call of Duty 4

Super slevy

Ace Combat 6	1499Kč
CSI 5: Hard Evidence.....	1199Kč
F.E.A.R. Files	1399Kč
TimeShift	1399Kč
Blue Dragon	1099Kč
Hitman: Blood Money ..	699Kč
Splinter Cell: Double Ag.	899Kč
The Outfit	699Kč

1799Kč ROCK BAND
resp. 3199Kč verze s kytarou, bicími a mikrofonem

1499Kč BEE: Movie Game

Objednávejte na internetu:
www.gameexpres.cz
www.gameexpres.sk

Objednávejte telefonicky:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

Osobní odběr (pouze po tel. objednání)
Expres stores s.r.o., Sokolská 19, Praha 2
Expres stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí do vyprodání zásob.

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ

ROCK BAND

VYDAVATEL: MTV GAMES	**VÝROBCE:** HARMONIX	**DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: 1–4	**XBOX LIVE:** 2–4	100 %

DATUM VYDÁNÍ: BŘEZEN 2008

Guitar Hero byla jen demoverze

AUTOR: Kamil Gric

MOHLA NÁVŠTĚVA VÝVOJÁŘŮ SKONČIT jinak než bezmezným nadšením? Rock Band je ultimátní RPG, v němž mágy a elfy střídají kytaristé, basáci, zpěváci a bubeníci, jež spolu sdílí jedno virtuální pódium. Nejde o jediného hrdinu, ale o celou skupinu, a budete-li vystupovat jako celek, budete brzy odměněni vším, co Rock Band nabízí. Na rozdíl od mnoha jiných her není přínos Rock Bandu hratelnostní, ba ani technický: je emociální.

Emo, co? Vydržte! Žádné chytání se za hlavu, nebo dokonce mačkání kohoutku u pistole. Příslib, s jakým se Rock Band nabízí zájemcům, je jednoduchý: přináší unikátní vzrušení z vytváření muziky bez nutnosti znát jedinou z not. Rock Band působí jako ojedinělý výstřelek vědy, sociální interakce a vášně pro hudbu. Váš úkol je cítit muziku: vývojáři z Harmonixu tu byli od toho, aby mysleli.

KDYŽ ROCK ZADUPÁVÁ VĚDU

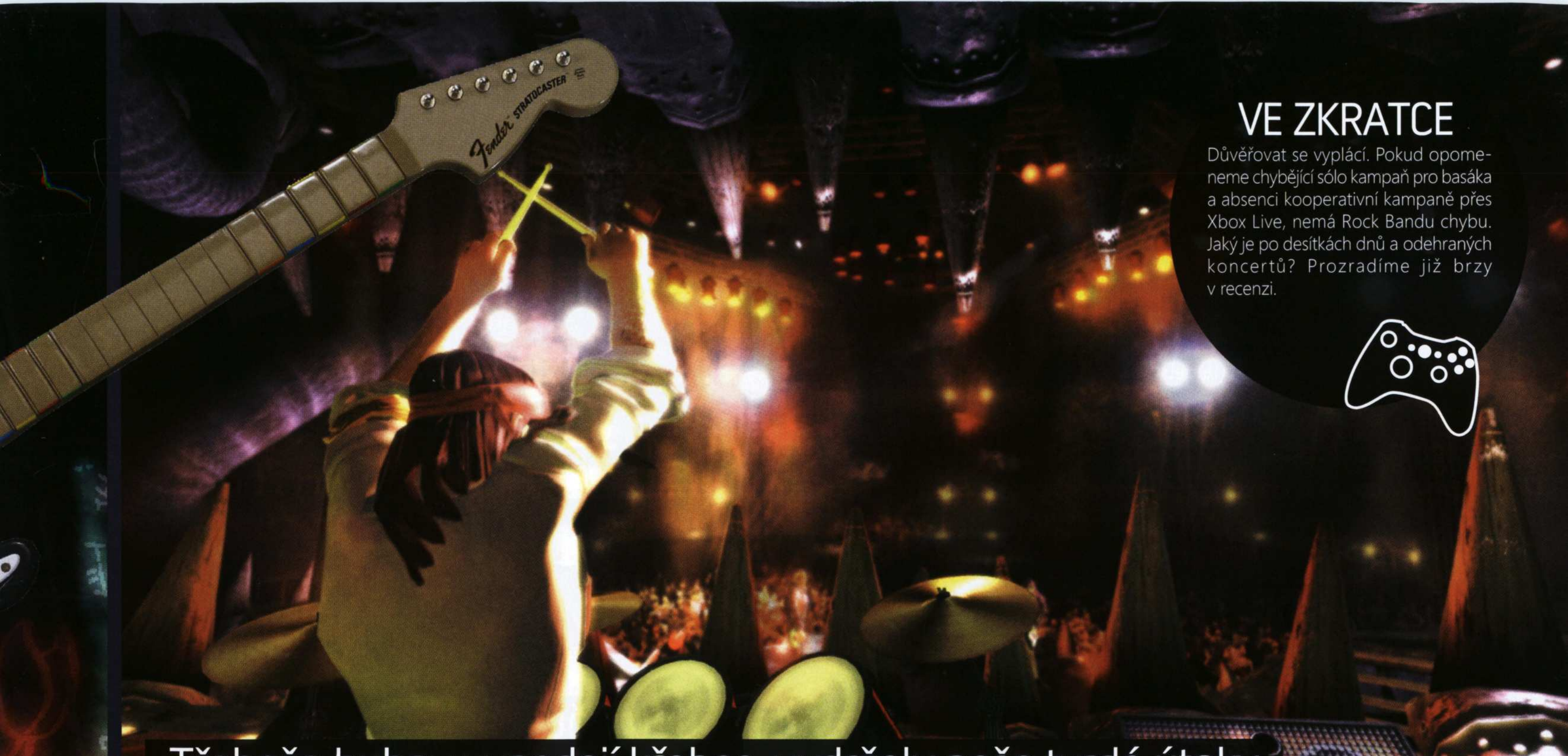
Studio Harmonix nesídlí v obrovské budově a najít ho, třebaže víte, co máte hledat, je úkol hodný Hercula Poirota. Ostrůvek tvůrčí svobody je uchýlen do nepopsatelné budovy v Cambridge, přímo mezi budovy institutu MIT a Harvardu. Akademické ulice nejsou místo, kde byste hledali rodiště hry, jež mění každého muže či ženu (zkrátka majitele Xboxu 360) v hudební Vikingy. Tahle transformace je důvod, proč Harmonix existují.

„Když jsme s firmou začínali v roce 1995, ani v nejmenším jsme neuvažovali o tvorbě her," přiznává pravou tvář ředitel podniku, Alex Rigopulous. „Já a můj spoluzakladatel, Eran Egozy, jsme viděli v hudbě obrovskou příležitost. Její

I ŠPATNÝ ZPĚVÁK MÁ ŠANCI

Dobrá zpráva pro většinu z nás: nemusíte být skvělým zpěvákem, aby se publikum bavilo. Spontánnost a improvizace je nepřítelem Rock Bandu, kde o kvalitním (rozuměj: úspěšném) výkonu rozhoduje intonace, dodržování tóniny a obecně přesnost jako taková. Základem úspěchu je vedle dobré intonace i příprava (naposlouchání si originálu) a také chytré využívání Overdrive. Upřednostňujete-li zábavu a improvizaci, zvolte jednu z nižších obtížností, jež vám umožní více experimentovat.

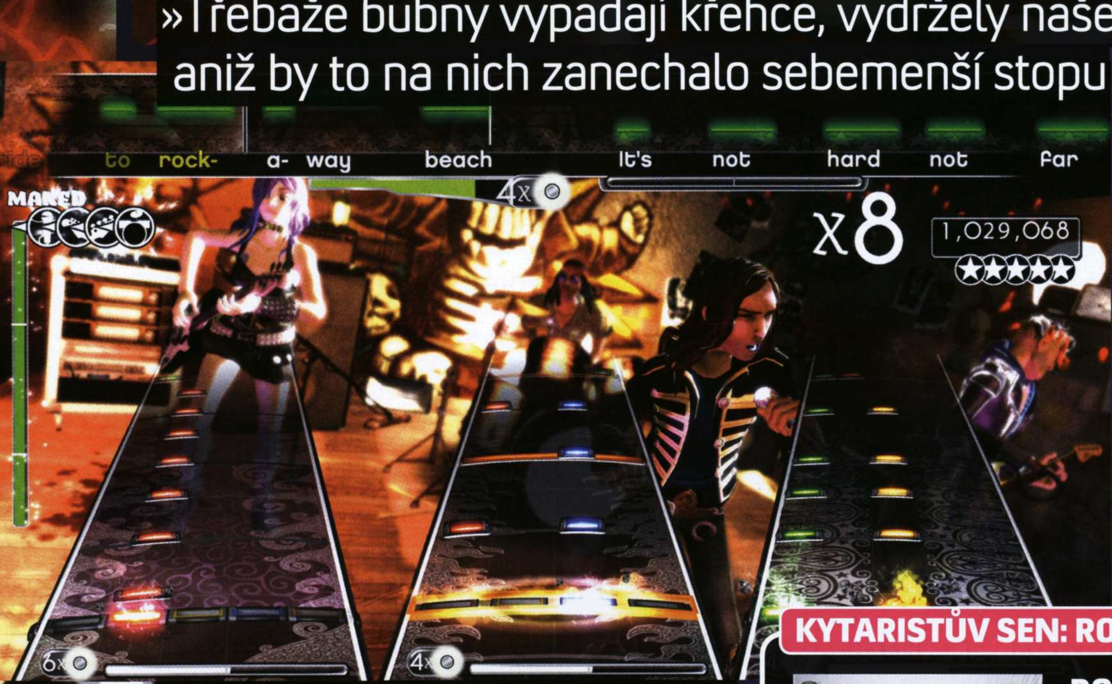
Lákala by vás možnost přidat si do hry muziku dle vlastního vkusu? Alex nám potvrdil, že zvažují vydání nástrojů, jež vám umožní vytvořit si vlastní hudební track.



VE ZKRATCE

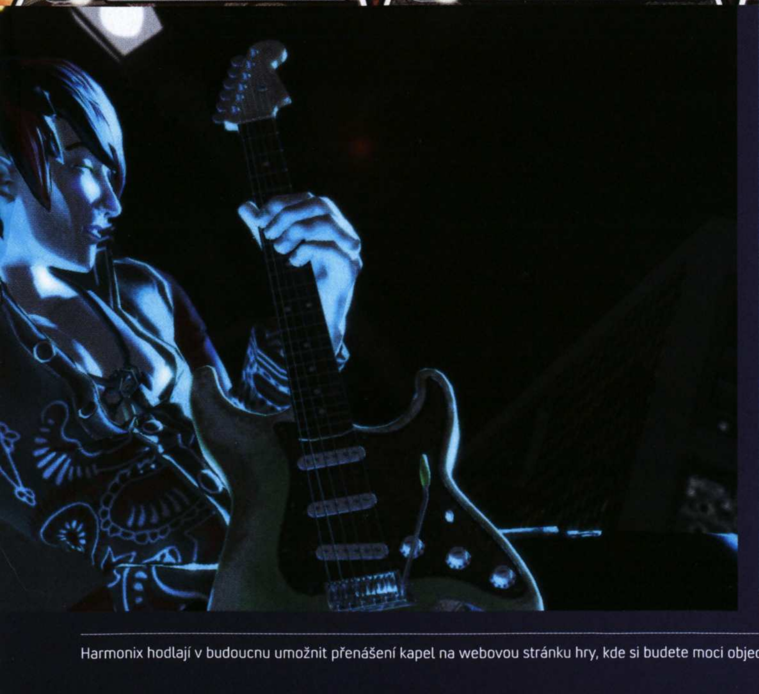
Důvěřovat se vyplácí. Pokud opomeneme chybějící sólo kampaň pro basáka a absenci kooperativní kampaně přes Xbox Live, nemá Rock Bandu chybu. Jaký je po desítkách dnů a odehraných koncertů? Prozradíme již brzy v recenzi.

»Třebaže bubny vypadají křehce, vydržely naše tvrdé útoky, aniž by to na nich zanechalo sebemenší stopu

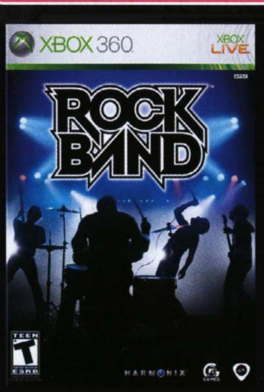


vytváření i reprodukce je jeden z nejsilnějších zážitků, jenže neexistují dostačující prostředky k tomu, aby byl každému zpřístupněn. Téměř každý z nás se ve svém životě pokouší zvládnout některý z nástrojů. No a naprostá většina toho po pár měsících zanechá. Lidi zkrátka nemají čas, energii ani dostatek trpělivosti k tomu, aby k hudbě pronikli. Založili jsme Harmonix, abychom se pokusili najít způsob, jak lidem tenhle svět přiblížit a darovat jim ono potěšení z tvorby a reprodukce muziky," vysvětluje zasněný Alex.

Cesta téhle partičky vývojářů zahrnuje poměrně dlouhý seznam komerčně neúspěšných produktů, který obsahuje i kritiky milovanou, prodeji však pohřbenou dvojici titulů Frequency a Amplitude pro Playstation 2. Harmonix spolupracovali s Konami na sérii Karaoke Revolution, jenže když je výrobce hardwarového příslušenství z RedOctane oslovil s myšlenkou Guitar Hero, nastal správný čas



KYTARISTŮV SEN: ROCK BAND, NEBO GUITAR HERO?



ROCK BAND

- ✓ rozumné navyšování obtížnosti
- ✓ chytře sestavený setlist, kde je song od songu větší výzvou
- ✓ vizuálně i ergonomicky skvělá replika Stratocasteru
- ✗ první várka kytar se potkala s technologickými potížemi

VS.

GUITAR HERO

- ✓ zobrazení not je přívětivější
- ✓ kytara funkční i v Rock Bandu
- ✗ přílišný skok v obtížnosti mezi Medium a Hard
- ✗ velký rozdíl v náročnosti některých skupin songů

Harmonix hodlají v budoucnu umožnit přenášení kapel na webovou stránku hry, kde si budete moci objednat trička a další merchandising s vámi vytvořenými logy a kresbami. Odolali byste?

zapomenout na předchozí práci a ponechat ji historikům.

Další vývoj již dobře znáte. Activision brzy odkoupil RedOctane a na druhé straně otevřeli peněženku MTV Games, aby pohltili Harmonix. Znamenalo to jediné: firma dala sbohem značce Guitar Hero. Rigopulous připouští, že to bylo rozloučení „hořkosladké", protože jim série „byla hodně blízká". „V té době jsme ale byli zavaleni nápady i odhodláním posunout myšlenku naznačenou v Guitar Hero dál. Měli jsme pocit, že Guitar Hero byl jen záblesk toho, čím se může žánr hudební her stát."

CESTOU NECESTOU

Že to nejsou jen plané přísliby, potvrdí sama hra. Pokud bychom stopovali jednoduchou definici, pak je Rock Band vrcholem všeho, co Karaoke Revolution a Guitar Hero nabídli – s mnoha evolučními prvky jako přídavkem. Vstup do hry se nemohl obejít bez tvorby vlastního rock-and-rollového já, jež začíná výběrem vás dokonale vystihující pózy (čti: animace). Nabídka zde osciluje na pomezí mnoha žánrů v čele s klasickým rockem, punkem, metalem i gotikou. Harmonix zašli tak daleko, jak jen mohli. Oblečení vaší postavy by záviděli i v půjčovně kostýmů, zahrnuje totiž vše od postapokalyptických brnění až po napodobeniny skutečných obleků námi zbožňovaných hudebních hvězd. Každý kus oblečení i každý účes přichází hned v několika barevných variacích a to nemluvím o možnosti vytvářet si vlastní trička, loga kapely a čmárance na tváři, kdyby vám vaše holá tvářička nepřipadala dostatečně atraktivní.

V ten moment můžete vstoupit do zářivých reflektorů kariéry jako sólový interpret, nebo zformovat malou domácí skupinu s partou kamarádů. Koncertní šňůry naštěstí nemusíte objíždět v jednotném složení: Rock Band je k hráčům přívětivý, a tak nabízí možnost přidávat i ubírat členy kapely tak dlouho, dokud je její leader (čti: frontman) ochoten hrát. Podpora Xbox Live znamená, že můžete projít jakýkoliv song v QuickPlayi, třebaže jste od sebe vzdáleni stovky kilometrů. Horší je to s kampaní – kooperativní kariéra chybí, ale to je jediný vážnější zářez na pažbě herních nedostatků. Jinak se však na Xbox Live žádné problémy nekonají. Hra je laguprostá, bohužel bez zpěvákova výkonu, který není do headsetů přenášen (ostatní hráči slyší jen předem nahraný vokál).

Posbírat reálné přátele a přestavět obývák v malou zkušebnu je ale zábavnějším způsobem, jak z Rock Bandu vysát maximální zážitek, a na chybějící online kariéru brzo zapomenete. Rock Band přitom nelze přímo srovnat s předchozími ani současným Guitar Hero. Hráč se přestává soustředit pouze na své chyby a sleduje výkony svých kolegů – zaváhání jsou povolena díky jednoduchému systému, kdy mohou ostatní hudebníci svého chybujícího nešiku zachránit. Jak? Pokud bude mít váš bubeník problémy, jeho pole se zabarví do červena. Solidární kytarista využije nastřádaného Overdrive (zdejší obdoba Star Power) k rozpumpování diváků a bubeník má čas dát se takříkajíc „do kupy". A třebaže vaši kolegové zcela selžou a ze hry vypadnou, uvolnění Overdrive je vrátí zpět. Tohle je kooperace dle našeho gusta!

»Každá hra, která odměňuje celý tým za úspěchy jednoho hráče, je u nás vítána

Overdrive si s sebou nese i další zvyklosti Star Power, když násobí přibývající skóre až 8×, stejně jako zapojuje publikum, jež v případě čisté hry zpívá společně se skupinou. V Rock Band se ale hraje i na individuální výkony. Třebaže jde v konečném součtu o výsledek skupiny jako celku, hra je prošpikována momenty, jež dají vyniknout každému z hudebníků. Přítomna jsou dlouhá a náročná kytarová sóla, basáci jsou odměňováni za bezchybnou a plynulou hru bonusovými body a bubeníkovi je dokonce umožněno v omezené míře improvizovat. Každá hra, která odměňuje celý tým za úspěchy jednoho hráče, je u nás vítána.

NÁSTROJ DESTRUKCE

Pokud nejste kooperativní typ, můžete se s protivníkem utkat jeden na jednoho, kytara na kytaru, bicí na ehm... bicí. Když budu mluvit za redakci OXM, zamilovali jsme si pohled na dva bubeníky, kterak vedle sebe s milimetrovou přesností mlátí do bubnů a o úspěchu i neúspěchu rozhoduje pouze sebemenší zpoždění v reakci. Rock Band neselhává ani v takové „bezvýznamnosti", jako je dílčí provedení nástrojů. Třebaže bubny vypadají křehce, vydržely naše tvrdé útoky, aniž by to na nich zanechalo sebemenší stopu.

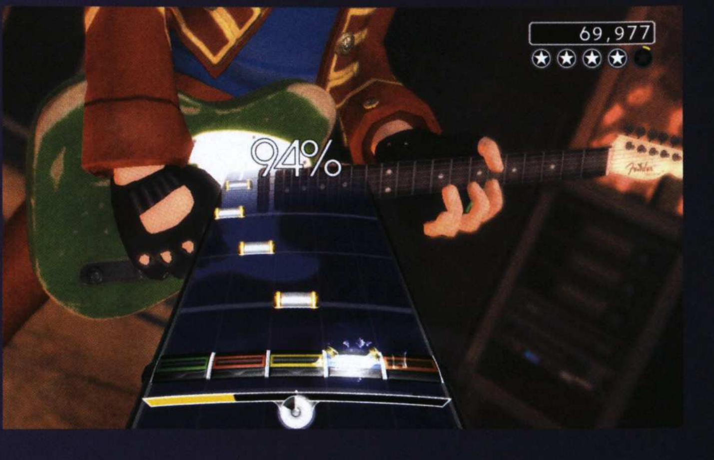
Kytara, inspirovaná oblíbenými Stratocastery, působí v ruce jako hračka, ale ve skutečnosti je podle našeho názoru nejen hezčí, ale především uživatelsky přívětivější než X-Plorer od konkurence: převyšuje ho nejen díky nižší hlučnosti, Stratocaster navíc vyžaduje pouze letmý stisk tlačítek a přehmatávání je na něm o něco snazší. Pětice speciálních tlačítek na začátku krku byla navržena pro sóla a jiné speciální pasáže – díky nim nemusíte ve vysokých tónech tak často brnkat. Kytara působí uhlazeným a čistým dojmem, kvůli jemnému zpracování pražců ale jen těžko poznáte, kde se vaše ruka přesně nachází – což občas vede k nečekaným „nehodám". Kytara z druhého i třetího dílu Guitar Hero funguje s Rock Band skvěle, přestože vás připraví o speciální funkci přídavných tlačítek.

Nezvyklé je i vizuální zpracování, Harmonix sáhli po zrnitém přelivu grafiky. Jak ale brzy zjistíte, spíše než na sledování show v pozadí směřuje vaše pozornost k prstům na pražci a ubíhajícím notám na obrazovce. Závislost na Rock Bandu se pěstuje krátce a snadno, a třebaže skutečné vychutnání si hry vyžaduje nemalou investici (nedovedeme si představit, že zvolíte jinou než kompletní verzi s bubny, kytarou a mikrofonem), nemůžeme se dočkat, až s hrou strávíme probdělé noci ve vyprázdněné kanceláři. Malá ochutnávka nás ani zdaleka neuspokojila.

KDO JE TU PAN DŮLEŽITÝ?

Ve skutečném světě nejsou bubeníci obdivováni, natož považováni za nejdůležitější členy kapely. V Rock Bandu je tomu jinak již z toho důvodu, že se o herní ztvárnění nástroje ještě nikdo nepokusil. Těžko si navíc dovedeme představit, že to někdo zvládne lépe než chlapci z Harmonixu. Máte-li zkušenost se skutečným hraním, bude pro vás Medium nesmyslně lehké – ale pokud za bicí usedáte poprvé, i hudba na Easy vám bude slušným protivníkem. A Hard obtížnost? To už je zcela jiný svět, v němž se musíte naučit nejen perfektně držet rytmus, ale především používat ramena i nohy samostatně.

Harmonix s hrdostí prohlašovali, že kdo zvládne bicí na Experta, bude schopný solidně zvládat i skutečné nástroje. Jenže to není tak docela pravda. V reálném světě musí vaše čtyři končetiny ladně plavat mezi osmi různými bubny, kdežto Rock Band si vystačí s pouhými třemi. Pokud ale nic jiného, hra je slušným tréninkem, když bicí nejsou po ruce, nebo vaši příbuzní nesnesou jejich randál. Zapamatujte si, že je dobré mít pedál vždy sešlápnutý – a nohou pouze lehce pohupovat. Uvidíte, že naše rada za těch pár hodin prvotní bolesti stojí.



AUTOR: DAN AMRICH, KAMIL GRIC

Jak vznikala hudba do Rock Bandu?

Víte, jaký song bychom si přáli do Rock Bandu? V Harmonixu to vědí. Změnit sen v realitu ale dá víc práce, než byste si dokázali představit. Jak probíhá přemlouvání interpretů i převedení jejich hudby do samotné hry, na to jsme se byli zeptat ve studiích Harmonixu

KAŽDÝ Z NÁS SI JISTĚ V ROCK BANDU najde svůj oblíbený song (a nebudeme lhát – my už ho máme). Stejně jako jej budete právě vy bezmezně milovat, najdou se nevyhnutelně i tací, kteří ho budou nenávidět. V Harmonixu ale vědí, že pokud muzika v hudební hře stojí za starou bačkoru, dopadne tak i celá hra. Nejsou to ale naivky, které by věřily, že najdou vhodnou píseň pro všechny hráče. Co s takovou situací dělá Eric Brosisus, hudební ředitel v Harmonixu? Před návštěvou vývojářů jsme měli jasno v jediném: Ericovou prací je, abychom byli s výběrem muziky do chystaného Rock Bandu spokojeni.

„Když vybíráme vhodný song, zkoumáme řadu rozdílných prvků," říká Eric. „V ideálním světě bude každá píseň obrovský hit se čtyřmi hratelnými částmi, bude poskytovat dostatečnou výzvu pro všechny nástroje v každé jednotlivé pasáži. To se ale příliš často nestává. Řadu písní vybíráme jednoduše proto, že jde o velké hity, které každý miluje. Jiné zvolíme kvůli jejich undergroundovému vyznění (lidé je příliš neznají, stejně jako jejich interprety), takže už dopředu slyšíme hlasy hráčů, podle nichž by měl o téhle konkrétní věcičce každý vědět."

„Ani to ale není případ všech songů. Kritérií je mnohem více, a tak další vybíráme kvůli jejich specifickým partům: dají zabrat bubeníkovi či basákovi, nebo mají obtížné kytarové sólo. Shrnu-li to, hledáme vždy takový song, který má čtyři části, z nichž každou je radost hrát. Musí být dobře vybalancovány co do repetitivnosti i rozličnosti, takže si s každým nástrojem užijete chvilky, pro něž je radost na sobě pracovat."

„Existuje také další a neméně důležitý prvek: jakýsi pocit sounáležitosti, moment, kdy se muzikanti cítí jako jedno tělo a duše. Projíždíte jednu sloku, refrén, další sloku a refrén, a najednou přijde nečekaná pauza – zpěvák zařve a každý nástroj se vrací zpět s ohromným nábojem. To je zábava, takový je Rock Band! Když se pak rozhlédnete po pokoji či zkušebně, zjistíte, že vaši kumpáni skáčou do vzduchu a užívají si každou chvilku."

Eric nás navedl k otázce, která zůstávala až příliš dlouho nezodpovězena: Jak dosáhne vývojářský tým toho, aby každý z nás spokojeně skákal a užíval si rockový večer? Prý velmi opatrně a s koňskou dávkou trpělivosti. Eric nás provedl celým procesem vytváření pravého jádra Rock Bandu: jeho hudebních základů v podobě desítek rozdílných songů.

»Nedostaneme vše, o co si řekneme. Řada umělců jednoduše nemá zájem, třebaže důvod většinou nespecifikují

Krok 1: *Brainstorming*

Stejně jako zakřičel Ronnie Van Zandt „Který song chcete slyšet?" před koncertní verzí Free Bird, začíná Eric výběr vhodných písní brouzdáním po fan stránkách a diskusních fórech, kde sbírá náměty a další poznámky. Vybaven databází tří tisíc songů analyzuje, přidává a nakonec zkracuje seznam k 50 až 80 písním, o nichž se ve vývojářském týmu dál debatuje. Po bouřlivých diskusích a redakčním hlasování se seznam upraví k „vysněné" top čtyřicítce („Mnohdy nejde o konkrétní song – chceme jen něco z produkce konkrétního interpreta," doplňuje Eric) bez ohledu na skutečnost, zda bude možné zmíněné písně získat. Proces „výběru" dnes, v době stahovatelného obsahu, prakticky nikdy nekončí – a může proto trvat až několik měsíců.

Krok 2: *Licencování*

Nadešel čas právníků, kteří mají na starost kontaktování jednotlivých hudebníků a jejich zástupců, s nimiž diskutují o možnosti uvolnit song k použití v Rock Bandu a o výši případného poplatku za jeho licencování. „Nedostaneme vše, o co si řekneme," vnáší Eric jasno do situace zdlouhavých právnických vyjednávání. „Řada umělců jednoduše nemá zájem, třebaže důvod většinou nespecifikují." Mnoho z nich ale změní názor poté, co si na vlastní kůži vyzkouší demo hry. Jindy zase pomůže mít v zádech partnera jako MTV, jenž vám k jednotlivým interpretům otevře dveře. „Přinesli nám spoustu palebné síly," přiznává Eric a se smíchem dodává, že MTV se prozatím nepokoušelo výběr hudební produkce jakkoliv ovlivňovat.

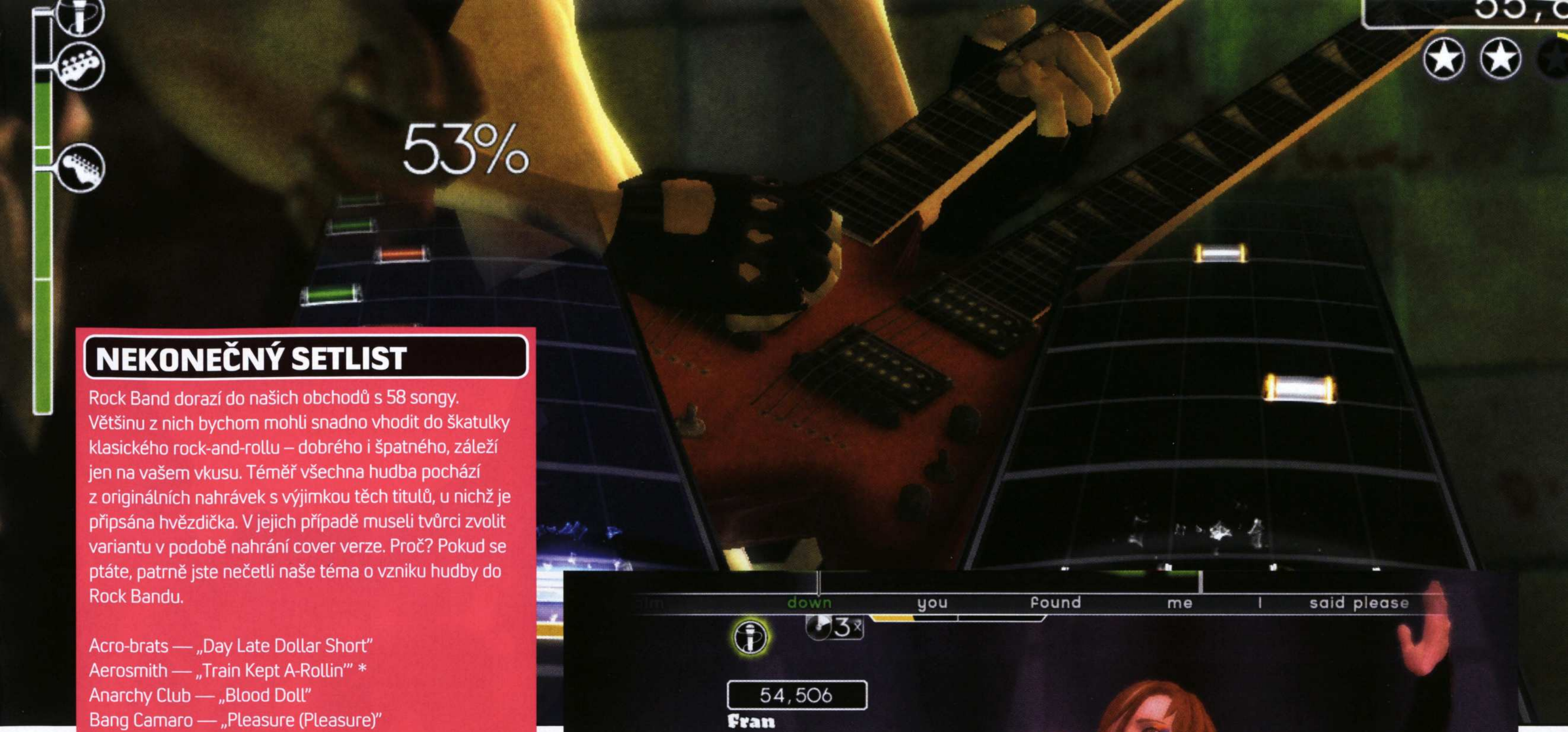
Získat právo zveřejnit song může trvat od týdnů až po několik měsíců. „Poslední licence jsme získali ještě v době tří týdnů před dokončením americké verze hry," prozrazuje Eric. Dokonce i v okamžiku, kdy jsou veškeré dohody uzavřeny, Harmonix znovu prochází celou hru a kontroluje vyvážení hudební produkce s ohledem na interprety, žánry i éry rock-and-rollu.

Harmonix a WaveGroup natočily skupinky lidí, jak zpívají jednotlivé songy společně s interprety. Podle našeho názoru se jim to podařilo skvěle.

ŠKOLA ROCKU

Proč by proboha interpreti, kteří v pravidelných intervalech prodávají milióny desek, měli mít zájem na účasti jejich nahrávky v Rock Bandu? „Ve většině případů mají hudební skupiny desítky právníků a manažerů, kteří v podstatě zamezí tomu, aby se vaše nabídka dostala až k těm správným lidem," vysvětluje Eric. „Zaznamenali jsme už několik případů, kdy nás skupina sama objevila. Zavolali nás s tím, že prostě MUSÍ BÝT v naší hře. Spoustě z nich jsme odpověděli, že jsme se o jejich songy již dříve pokoušeli, ale byli jsme odmítnuti, a že nyní už je opravdu pozdě na to vměstnat jejich hudbu do hry – pravda, ve většině případů jsme se o to přesto pokusili. Ještě zábavnější se nám zdá skutečnost, že několik manažerů bylo pěkně seřváno svými chlebodárci, že nás dříve ignorovali," směje se Eric.

V dalších případech je vše otázkou seznámení interpretů s tím, co vývojářský tým připravuje. Spousta z nich si myslí, že participace na herním soundtracku nepřinese nic dobrého. Odprezentovat hru je v tomto případě mnohem efektivnější, než ji jakýmkoliv složitým způsobem popisovat. „Pokud hru prezentujeme samotným hudebníkům, snažíme se jim na rovinu říct, že budeme s jejich tvorbou pracovat s respektem. Chceme, aby pochopili, že vezmeme to nejlepší z jejich produkce a nabídneme to lidem v podobě, díky níž si hudbu vychutnají odlišným a dost možná i intenzivnějším způsobem," vysvětluje Eric. „Ve většině případů odpoví: Jo, jasně, tohle chceme!"



NEKONEČNÝ SETLIST

Rock Band dorazí do našich obchodů s 58 songy. Většinu z nich bychom mohli snadno vhodit do škatulky klasického rock-and-rollu – dobrého i špatného, záleží jen na vašem vkusu. Téměř všechna hudba pochází z originálních nahrávek s výjimkou těch titulů, u nichž je připsána hvězdička. V jejich případě museli tvůrci zvolit variantu v podobě nahrání cover verze. Proč? Pokud se ptáte, patrně jste nečetli naše téma o vzniku hudby do Rock Bandu.

Acro-brats — „Day Late Dollar Short"
Aerosmith — „Train Kept A-Rollin'" *
Anarchy Club — „Blood Doll"
Bang Camaro — „Pleasure (Pleasure)"
Beastie Boys — „Sabotage"
Black Sabbath — „Paranoid" *
Blue Oyster Cult — „(Don't Fear) The Reaper"
Bon Jovi — „Wanted Dead or Alive"
Boston — „Foreplay/Long Time"
David Bowie — „Suffragette City"
The Clash — „Should I Stay Or Should I Go"
Coheed and Cambria — „Welcome Home"
Crooked X — „Nightmare"
Death of the Cool — „Can't Let Go"
Deep Purple — „Highway Star"
Faith No More — „Epic"
Fall Out Boy — „Dead on Arrival"
Flyleaf — „I'm So Sick"
Foo Fighters — „Learn to Fly"
Freezepop — „Brainpower"
Garbage — „I Think I'm Paranoid"
The Hives — „Main Offender"
Hole — „Celebrity Skin"
Honest Bob & the Factory-to-DealerIncentives — „I Get By"
Iron Maiden — „Run to the Hills" *
Jet — „Are You Gonna Be My Girl"
The Mother Hips — „Time We Had"
Mountain — „Mississippi Queen" *
The New Pornographers — „Electric Version"
Nine Inch Nails — „The Hand That Feeds"
Nirvana — „In Bloom"
OK Go — „Here It Goes Again"
The Outlaws — „Green Grass & High Tides" *
Pixies — „Wave of Mutiliation"
The Police — „Next to You"
Queens of the Stone Age — „Go With the Flow"
R.E.M. — „Orange Crush"
Radiohead — „Creep"
Ramones — „Blitzkrieg Bop"
Red Hot Chili Peppers — „Dani California"
The Rolling Stones — „Gimme Shelter"
Rush — „Tom Sawyer" *
Smashing Pumpkins — „Cherub Rock"
Soundgarden — „Black Hole Sun"
Stone Temple Pilots — „Vasoline"
The Strokes — „Reptilia"
Sweet — „Ballroom Blitz" *
Timmy & The Lords of the Underworld — „Timmy & The Lords of the Underworld"
Tribe — „Outside"
Vagiant — „Seven"
Weezer — „Say It Ain't So"
The Who — „Won't Get Fooled Again"
Yeah Yeah Yeahs — „Maps"

Krok 3: *Remixování*

Jakmile je dohoda v kapse, Eric pracuje s inženýry z nahrávacích společností, kteří mají přístup k vícestopým originálním páskám nebo digitálním nahrávkám. Tedy za předpokladu, že stále existují. „V některých případech je song schválen k našemu využití, jenže nikdo nemůže zjistit, kde je původní páska," vysvětluje. „Jindy zase slýcháme historky o pásce, která byla ve vlaku, jenž narazil do jiného, ten se vznítil a páska skončila mezi popelem. Pár dní nato zjistíme, že ji má ex-manažer ve svém bytě. Nevěřili byste tomu, ale hudební vydavatelé pro nás často dělají téměř detektivní práci," dodává Eric s úsměvem.

To ale není poslední z komplikací. Řada původních nahrávek je nepoužitelná jednoduše proto, že všechny nástroje byly zaneseny do jediné stopy – což je velmi typické pro produkci 50. a 60. let, kdy se interpreti snažili nahrávat i s velmi omezeným vybavením (dokonce i Sgt. Pepper od Beatles byl natočen na velmi skromném čtyřstopém nahrávači).

Pokud předpokládáme, že jsou nahrávky k dispozici a zcela použitelné, jsou remixovány pro Ericovy potřeby a digitalizovány jako relace pro program ProTools. Od této chvíle už je vše na Harmonixu.

Krok 4: *Implementace*

„Když se dostaneme do tohoto bodu, malinko jednotlivé songy převlékáme," říká Eric a má tím na mysli např. spojování některých kytarových pasáží tak, jak si to hra vyžaduje. Přestože má Rock Band již čtyři pozice pro hráče (a tedy i čtyři hudební nástroje), stále můžete zaslechnout až deset různých zvukových stop, které jsou později spojeny do jediné.

V té chvíli přichází čas zaznamenání jednotlivých not. V případě obtížnosti Expert se vývojářský tým „snaží o maximální přepis". „S bubny to máme snazší – ty si nežádají žádné zásadní úpravy či naši interpretaci. Horší je to s kytarou a baskytarou, kde se snažíme vměstnat 22 pražců do pouhých pěti. Trávíme hodně času kontrolou, zda redukování na pět pražců stále vyvolává pocit, že hrajete na skutečném nástroji."

Pro obtížnosti nižší než Expert jsou některé noty jednoduše odstraněny a ty důležité zachovány. Podle Erica jsou bubny více o uvolnění: lehčí pasáže vám umožní pracovat s nohou i rukou synchronně, což je mnohem snazší, než je ovládat každou samostatně. Finální songy jsou několikrát podrobovány kontrole a sestaveny do takového pořadí, aby prvotní Easy tracky byly jednodušší než ty pozdější. Hra se vás navíc snaží neustále připravovat na zvýšení obtížnosti. Nicméně pokud si vyzkoušíte jednotlivé sólo kampaně, brzy zjistíte, že se songy liší svým pořadím pro každý z nástrojů.

Kompletní mapa not je na závěr celého úsilí kódována jako soubor formátu MIDI, který hra přehrává v synchronizaci s hudbou. MIDI soubor zároveň obsahuje i veškeré další informace o změně osvětlení na scéně, úhlu kamery, animacích, stejně jako o některých specifických chvilkách, jako je finální výskok v poslední sloce Learn to Fly. Tenhle soubor hře říká, co ukázat a kdy to ukázat, a jak Eric neopomněl zdůraznit, „hra si vybírá z široké nabídky animací, takže neuvidíte stále ten samý průběh jednoho songu".

Nakonec si hotová píseň razí cestu k betatesterům a od nich buď přímo na herní disk, nebo coby stažitelný balíček na Xbox Live. V době, kdy dorazí na váš Xbox 360, už na ní pracovaly desítky lidí po dobu několika měsíců. Z našeho pohledu se to zdálo jednodušší, nemáme pravdu?

LOST ODYSSEY™

Ztracená odysea k nesmrtelnosti?

VE ZKRATCE

Jaké by to bylo vzít staré díly Final Fantasy a překovat je v remake, aniž by se jakkoliv změnil herní systém? Tak přesně o tom je Lost Odyssey. Poctivé japonské RPG postavené do unikátního světa s rozsáhlým, vynikajícím příběhem. Je přímým protikladem filozofie Final Fantasy XII. Sakaguchi neměnil, zato piloval. Teď už je vše jen a pouze na hráči.

POUZE NA XBOX 360

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

200 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **200 Kč/200 Sk** na hru **Lost Odyssey** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/ www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080105*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **20. února 2008**.

AUTOR: Ondřej Škoch

LOST ODYSSEY

VYDAVATEL: MICROSOFT	**VÝROBCE:** MISTWALKER	**DOKONČENO** 95 %
POČET HRÁČŮ: 1	**XBOX LIVE:** NE	

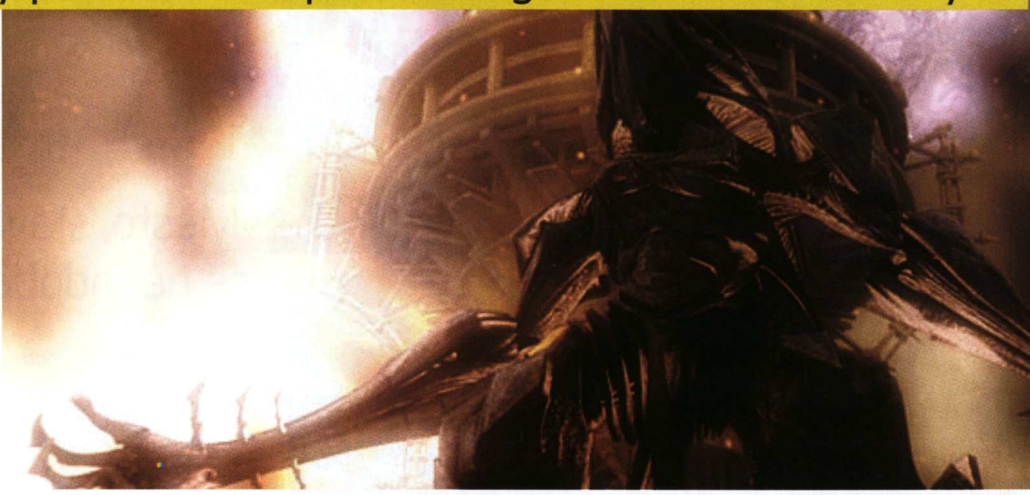
DATUM VYDÁNÍ: ÚNOR 2008

Cos v mládí při výchově zanedbal, to později těžko doženeš

KAMERA SLEDUJÍCÍ POSTAVU

Pokud se dá něco vytknout Final Fantasy X, tak fakt, že ačkoliv byla ve 3D, v podstatě jste si toho ani neužili. Nebylo možné si okolí prohlédnout, kamera se přepínala takřka jako v předrenderovaných pozadích, čímž zabíjela krásný svět. Unreal engine 3 pochopitelně dovoluje volnou kameru, takže si můžete při procházkách nádhernými městy prohlížet okolí, nakukovat do míst, kde byste rádi našli nějaký zajímavý předmět, ale i jen si užívat práce designérů. Ti však mohli na jednom místě přidat. V zalesněných exteriérech. Nechuť UE 3 tvořit realisticky vypadající stromy a obecně rostliny je známá, na džungli typu Crysis skutečně můžete zapomenout. Ale Lost Odyssey naštěstí není o bloudění pralesy...

»Atraktivní téma o nesmrtelnosti vzal do rukou muž, který přinesl motiv příběhu legendární Final Fantasy VII



HIRONOBU SAKAGUCHI patrně rád dává jména hrám podle svých momentálních pocitů. Když tvořil v roce 1987 Final Fantasy, obával se, že je to jeho poslední fantazie. Nyní je za ním Lost Odyssey. Ztracená odysea muže, který dal světu sérii Final Fantasy a sleduje, jak se jeho dítko osamostatnilo a žije bez jeho pomoci, rad a nápadů. Dospělo. Jeho otec má patrně poslední šanci dokázat, že ještě nepatří do starého železa. Sakaguchi se pokusil po FF 7 znovu prorazit historicky prvním filmem s realistickými, počítačem vytvořenými herci. Snímek Final Fantasy: The Spirits Within však málem způsobil krach Squaresoftu. Sakaguchi zklamán odešel, načež stvořil společnost, která u sebe soustředí tvůrčí elitu. Mistwalker měl být zřídlem herní geniality, Edenem kreativity. Bohužel, ačkoliv kvality první hry tohoto studia, JRPG (japonského RPG) Blue Dragon, nelze popírat, legendou se nestala. Ukončí Lost Odyssey i Sakaguchiho touhu po nové nesmrtelnosti?

KAM NEDOSÁHNE KOSA SMRTKY

Co je to vlastně nesmrtelnost? Sen, který trvá tisíc let. Sen, jenž někdy připomíná tu nejčernější noční můru. Sen, ze kterého se jednoduše nedá probudit. Tak je alespoň líčen život hlavního hrdiny celé hry, nesmrtelného Kaima Argonara, putujícího po světě již tisíc let. Osud mu nadělil do vínku nemožnost zemřít, jen pozorovat smrt okolo sebe. Již Karel Čapek toto kontroverzní téma geniálně ztvárnil ve své Věci Makropulos, snímek Highlander mu pak dal podobu přitažlivou pro naprosto každého, tedy nejen lidi libující si ve filozofování. Nyní si tento atraktivní motiv vzal do rukou muž, který přinesl příběh legendární Final Fantasy VII.

Sakaguchi dobře ví, že výborný příběh je o to lepší, čím přitažlivější nabízí kulisy. Unreal engine 3 v Gears of War ukázal svůj potenciál stvořit nádheru, když ho dostanou do ruky lidé rozumějící designu. Hironobu Sakaguchi má k dispozici „svatou trojici" světa japonských RPG. Patří sem oceňovaný autor novel Kiyoshi Shigematsu, který spolu se Sakaguchim dal dohromady děj, dále známý designér Takehiko Inoue, jenž stvořil vizuální podobu bizarního Kaimova světa, a třetím, kdo zdaleka nezůstává v pozadí, je skladatel Nobuo Uematsu. Ten se postaral, aby každý tón herní hudby dokázal vzít za srdce stejně jako právě u geniální Final Fantasy VII. Výtvor pocházející ze šikovných mozků těchto pánů a rukou jejich týmů pak naplnil čtyři dvouvrstvá DVD, tedy více než kterákoliv Xbox 360 hra. Prestižní japonský magazín Famitsu zhodnotil Lost Odyssey čtyřmi devítkami, tedy 36 body z možných 40. Ano, je to hodně, ale Blue Dragon dostal o bod více.

JAK FUNGUJE SOUBOJOVÝ SYSTÉM?

Jakmile naskočí soubojová obrazovka, vybíráte z osmi možností. Je to doslova koncentrát tradice. Ostatně i Blue Dragon měl mnoho prvků známých z Final Fantasy série. Můžete útočit buď holýma rukama, nebo zbraní, dále je tu skill a spell, tedy dovednosti a kouzla. Pak přichází na řadu to, co prostě v JRPG nemůže chybět. Item, Defend, Equip a Flee – předměty, obrana, vybavení a útěk. V bitvě lze měnit postavení jednotlivých bojovníků, což může ovlivnit její průběh a výsledek. Zajímavý je Aim Ring System. Funguje tak, že když se vaše postava dostane do dosahu nepřítele, objeví se prstenec. Podle toho, zda v pravou chvíli stisknete tlačítko, vaše postava dá buď skvělý úder, dobrý nebo špatný. Jak je na tom Lost Odyssey s magií? Tradice se opět hlásí ke slovu, takže oheň, vítr, země a voda. Pochybuji, že by někdo neznal vzájemná působení. Mimochodem, fakt, že ovládáte nesmrtelné postavy, neznamená, že nemůžete prohrát.

OČIMA VYBÍRÁME A V LO JE Z ČEHO...

Už první scény Lost Odyssey vyráží dech a dokazují mistrovství, se kterým se Sakaguchi pustil do svého patrně stěžejního „post FF 7" díla. Bitva odehrávající se v pustém, kamenitém údolí pod zamračenou oblohou patří mezi scény, na které se nezapomíná. Přesně v ní se totiž projevuje genialita designérů. Vojáci v bizarních uniformách, jež nelze připodobnit k čemukoliv, co kdy na Zemi existovalo, bojují s mnohem podivnějšími nepřáteli, zakutými v kovu. Meče sviští vzduchem, davem bojujících pronikají nevídané chodící stroje rozsévající smrt mechanickými čepelemi a plamenomety. Mágové na pohyblivých věžích oživují zabité bojovníky a ti se znovu vrhají do vražedného boje. Pak se z oblohy náhle zřítí krvavě rudé těleso, které působí takovým dojmem, jako kdyby samo nebe puklo a rozlila se z něj žhavá láva. Nakonec, u Sakaguchiho si člověk nemůže být jistý ničím. Scéna opravdu bere dech.

Jak asi tušíte, jediný, kdo hrůzy přežije, je nesmrtelný hlavní hrdina. Kaim odchází z bojiště a jede do města. Automobily vypadají jako vyloupnuté z knihy 19. století, v níž si malíř dal na papír své tehdejší představy o roce 2000. Ostatně veškerá technika zde působí neskutečně, a nejen ona. Město, stavby, oblečení či konstrukce se nepodobají ničemu, co známe. Jste v absolutním JINDE, tak, jako se to ostatně celkem úspěšně dařilo a daří všem Final Fantasy. Pokud jste někdy měli šanci je hrát, Lost Odyssey vám milovanou sérii okamžitě připomene. Před fantazií Takehiko Inoua nezbývá než kleknout, z toho, co zatím bylo ze světa Lost Odyssey předvedeno,

HRA A JEJÍ PŘEDLOHA...

Kniha „Tisíc let snů", která je sbírkou Shigematsuových povídek o Kaimovi, působí jinak než samotná hra. Zatímco v knize je Kaim to, co byste očekávali od nesmrtelného, tedy osamělý cestovatel, který pátrá po příčině svých snů a svého života, ve hře bylo nutné kvůli soubojovému systému dodat další společníky. Samozřejmě nesmrtelné, aby hra neztratila logiku. To údajně výrazně bourá Kaimovu identitu. Nechápu upřímně proč, ale některé postavy ze hry mi vyloženě nesedly. Pokusy o komičnost vyznívají ve hře takového příběhového zaměření podivně, snad až nevhodně.

Hity letošní sezóny budou hráškově zelená sukně a tento luxusní zlatý topík

»Město, stavby, oblečení či konstrukce se nepodobají ničemu, co známe

►► opravdu září mistrovská práce. Doprovázen Uematsovou hudbou působí svět Lost Odyssey neskutečně a flashbacky Kaimových snů, které vás budou provázet celou dobu, jsou famózním hraním na emoce. Sny ukazují výjevy ze života muže tápajícího nad tím, co a proč se s ním vlastně stalo. Je na vás, abyste to odhalili.

NEDOSTATEK HERNÍ INVENCE, NEBO LÁSKA K TRADICI?

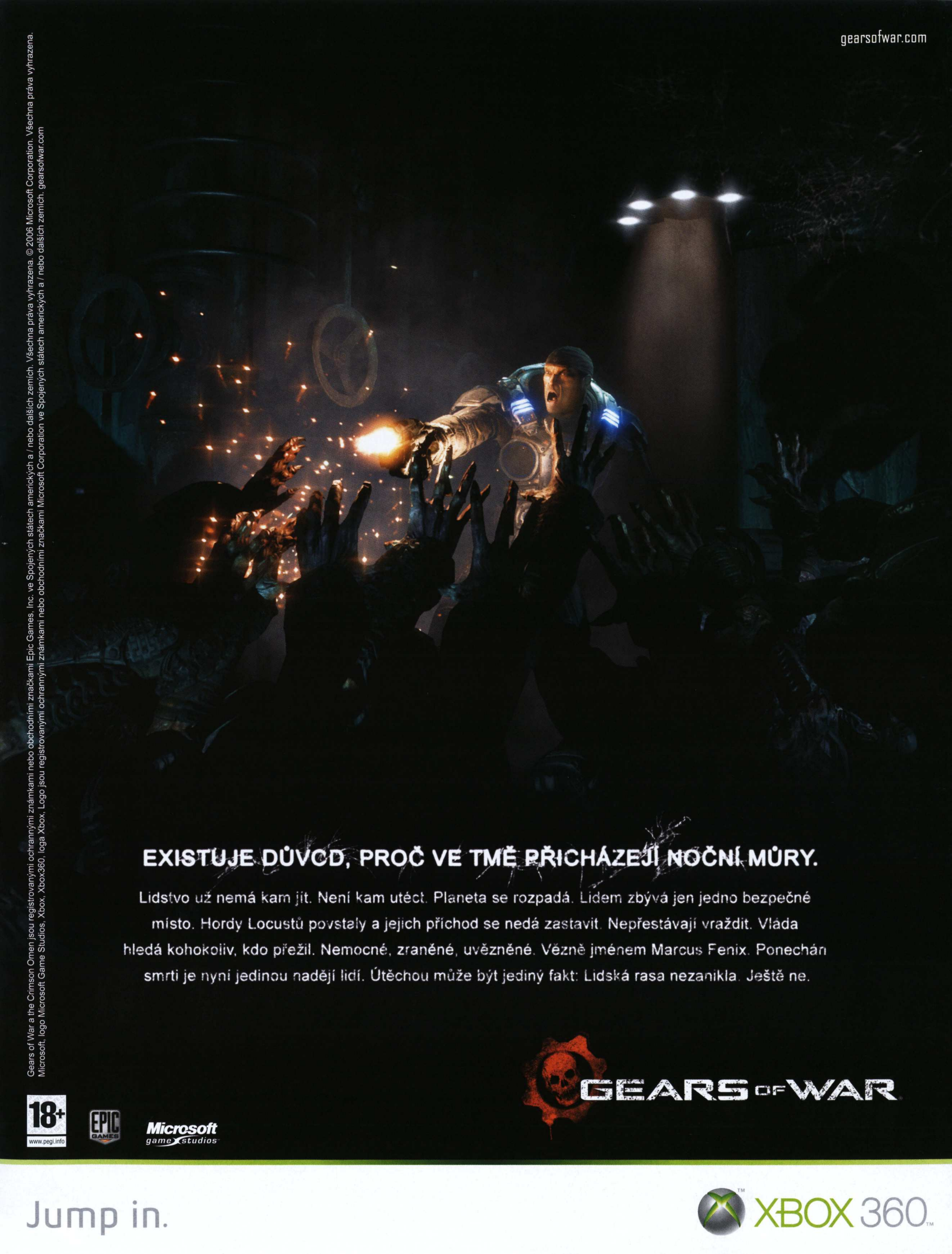
Tolik k opravdu upřímné chvále. Ale Lost Odyssey nelze bohužel jenom chválit. Jako kdyby vyčerpala svoji invenci na obdivuhodné originalitě designu světa. V hratelnosti nepřináší nic výrazně nového. Jako kdyby se zastavil čas a Hironobu si odmítl připustit, že se vlny řeky unášející svět japonských RPG pohybují dále. Nesmrtelnost možná vede ke stabilitě systému, stabilita ale nakonec zákonitě k úpadku. Převedeno do normální řeči, Lost Odyssey nenabízí absolutně nic převratného, i když byste to od hry Sakaguchiho formátu čekali.

Chodíte s Kaimovou postavou, která tradičně představuje celou tříčlennou skupinku, jež se vždy objeví v plném počtu až v soubojovém okně. Ano, píše se rok 2008 a Lost Odyssey zůstala na téže úrovni, jako například Final Fantasy I. Vícečlenná družina v reálném čase bojující s viditelnými nepřáteli, onen systém, který tak naboostoval Final Fantasy XII, se zde nekoná ani v nejmenším. Zatímco Blue Dragon sice měl soubojovou obrazovku, ale byl prošpikován nápady v čistě herní sféře, Lost Odyssey stagnuje.

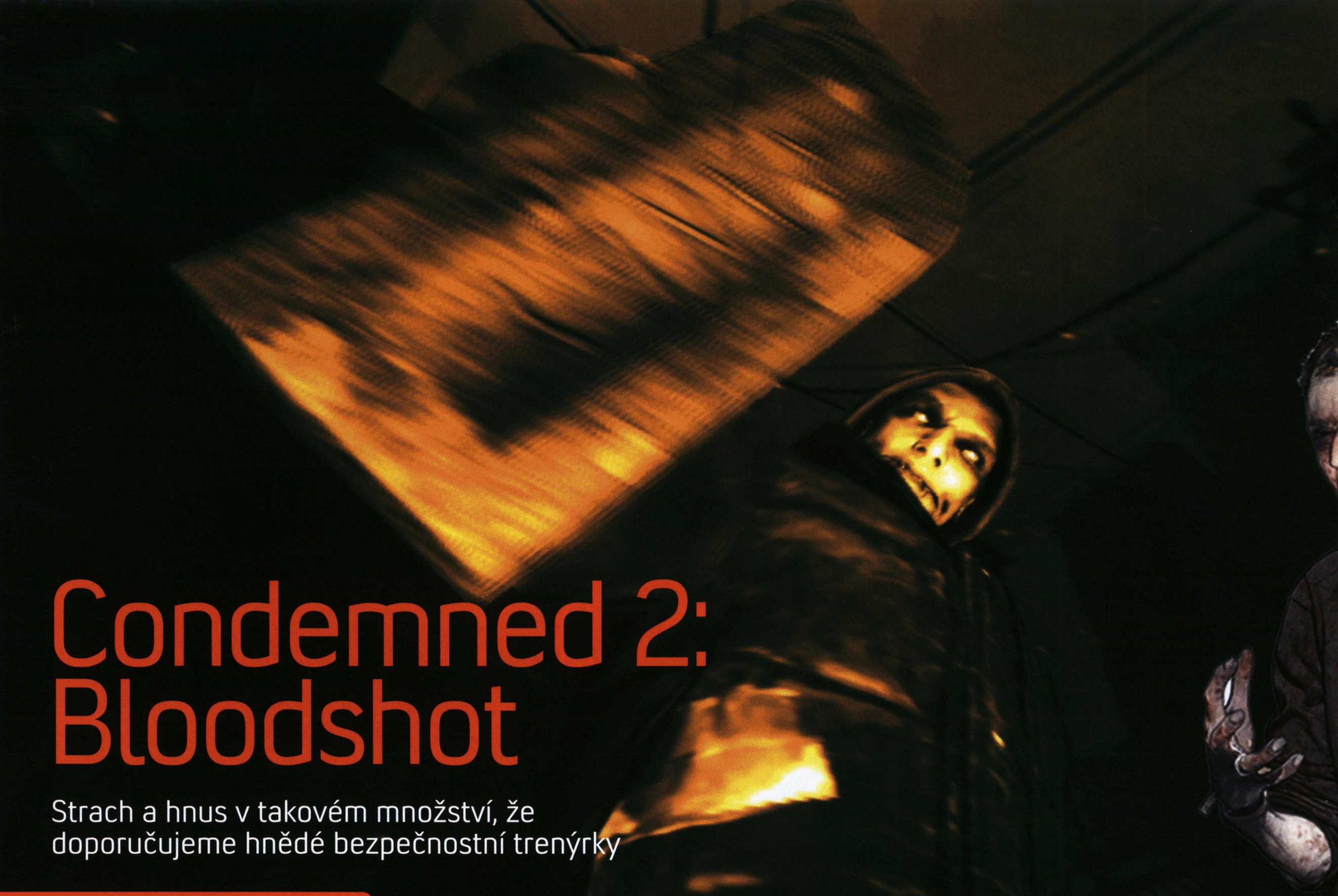
KLÍČEM K ÚSPĚCHU BUDE PŘÍBĚH

Snad by to ale nemuselo příliš vadit. Proč si nezahrát JRPG s tradičním soubojovým systémem, kde se uprostřed chůze lokacemi náhle stočí obraz a naskočí soubojové okno? Na náhodných potyčkách by nebylo nic špatného. Věc má však dvě další chybky. První z nich dokázala chvílemi pěkně kazit zábavu například při hraní Final Fantasy X. V naskakujícím soubojovém okně se totiž objevují v podstatě ti samí nepřátelé. Vejdete do lokace a neustále se vám cpou pod meč monstra, která znáte doslova jako své boty, často v totožných sestavách. Druhá vada na kráse je mnohem horší. Pamatujete na hru Legend of Dragoon pro první Playstation? Při soubojích zablikal na nepříteli čtvereček a v tu chvíli bylo nutné stisknout tlačítko a pozorně sledovat, kdy se rozbliká znovu. Rychlost reakce umožňovala vícenásobné údery. Lost Odyssey sice nepřevzala takový systém doslova, ale také tu hraje roli rychlost při reakcích. Stačili jste rychle reagovat? Fajn, váš úder bere maximum procent. Reagovali jste nešikovně? Tak to máte smůlu, příště se snažte víc. Kontextové ovládání má i v současnosti svůj smysl, ale postavit na něm část úspěšnosti bojového systému takového titulu?

Pamatuji velmi dobře na chvíle, kdy si člověk při hraní starších JRPG říkal: Tohle mít tak v super grafice tamních CG animací! Hironobu Sakaguchi jako kdyby tato přání vyslyšel. Unreal engine 3 již dobře znáte, takže je vám jasné, jaký má hra excelentní vzhled. Spolu s obdivuhodným designem se podařilo dát dohromady opravdu božský svět, který budete milovat a s chutí se jím potulovat. Je to ale svět bez herních inovací. Svět, jenž si nechtěně pohrává s námětem hry, tedy stagnací, nesmrtelností. Lost Odyssey opravdu nepřináší nic, co bychom z hlediska hratelnosti neznali. Vadí to? Musím přiznat, že ne. Ani vám by nemělo. Možná totiž přináší příběh, který jí zaručí skutečnou nesmrtelnost. Ale to se teprve dozvíme... ▲



Gears of War a the Crimson Omen jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Epic Games, Inc. ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. © 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox360, loga Xbox, Logo jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Microsoft Corporation ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. gearsofwar.com



Condemned 2: Bloodshot

Strach a hnus v takovém množství, že doporučujeme hnědé bezpečnostní trenýrky

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

VYDAVATEL: VIVENDI	**VÝROBCE:** MONOLITH	**DOKONČENO**	**DATUM VYDÁNÍ:**
POČET HRÁČŮ: 1	**XBOX LIVE:** ANO	80 %	LÉTO 2008

AUTOR: Kamil Gric

ETHAN THOMAS dovedl své pátrání v prvním Condemned ke zdárnému konci. Když se však do jeho života vracíme v záběrech druhého dílu, potkáváme jej v žalostném stavu obklopeného partou bezdomovců. Zlo si vyžádalo svou daň a Ethan končí bez pomoci odborníků s těžkým traumatem, které ho vyřadilo ze společnosti. Smoking vyměnil za bundu prožranou od myší, manžetové knoflíčky za děravé rukavice, teplo domova za plápolavý popelnicový ohníček. Dočasně, slušelo by se říct.

(NE)PŘÍVĚTIVÉ ULICE NEW YORKU

Zlo, které Ethan v prvním dílu vymítil je jako vždy dostatečně otrlé na to, aby přežilo. Sami se budete při procházení prvními levely divit, jak nápadné a nepřehlédnutelné jsou jeho stopy. Ostatně také hra samotná působí velmi nápadně na každého, kdo dohrál oblíbenou jedničku, pro mnoho z nás favorita mezi launchovými tituly pro Xbox 360. Dvojka se ani nesnaží nějak zásadně odlišit. Grafické inovace jsou drobné, herní mechanismy byly zachovány a také temná atmosféra, v níž žijete i umíráte s očekáváním dalšího výpadu nepřítele, je stále přítomna. Naštěstí ve větší koncentraci, než kolik je pomerančů v 100% džusu z vašeho oblíbeného supermarketu.

Že jsou si oba díly podobné? No a co? Monolith má v zásobě desítky prvků, jimiž vhodně oživuje především hratelnost právě na úkor grafiky. Už při prvním kontaktu s nepřáteli vám hra představí vylepšený soubojový systém. Animální pouliční bitky nejenže vyžadují rychlejší reakce, ale zároveň vám dovolují útoky spojovat v účinná komba. Pomocí dvojice triggerů můžete nejen připravovat rychlé výpady, ale jejich současným stiskem se bránit (a získat čas k protiútoku). Jeden z deseti soubojů se pak pravidelně mění v dech beroucí show, kdy můžete nepřítele vyřídit mačkáním objevivších se tlačítek v efektním, takřka filmovém stylu.

Stejně jako v bojovkách, i zde se navíc koná efektní zakončení pro vás vítězného souboje. Jakmile je nepřítel na konci svých sil, můžete jej uchopit pod krkem a skoncovat s jeho nicotným životem na jednom z míst, které se sami nabízejí. Jednou je to obrazovka od televize, jindy popelnice – kam také jinam s odpadky?

JEŠTĚ INTENZIVNĚJŠÍ

Bojový systém přitom působí svěžím dojmem a na pocitu, že jde v každé chvíli o život, nic nemění ani minimum invence při vylepšování arzenálu zbraní. Stále platí pravidlo z jedničky, podle nějž interaktivní prostředí nabízí řadu předmětů, které mohou být zneužity jako zbraň. Ať jde o trubku, umělou paži či kus dřeva s hřebíky, útoky lze vždy spojovat do užitečných komb. Najdou se také klasické kousky v čele s pistolí či brokovnicí, z získané výhody ale budete mít pouze dočasnou radost: náboje mizí neúprosně rychle.

Neúprosně ubíhá i sama hra, zejména díky skvělému budování atmosféry, jež vám nedovolí jen tak se kochat okolním prostředím: na to je vše příliš strašidelné a prorostlé nepřátelstvím. Za téměř dokonalou atmosférou stojí vedle výtečné vizualizace především ozvučení. Opuštěné ulice i špinavé místnosti vás nepřivítají pohostinností, ale tajemnými zvuky zpoza každého rohu, za kterým se může kromě neškodných skřípajících dveří objevit i některý z četných nadpřirozených jevů. Hra si nicméně vystačí i bez nich: hrůzně vyznívá i poselství z televizorů, které při správném naladění (stačí pravým analogem zahýbat s anténou) poodkryjí další podrobnosti o příběhu.

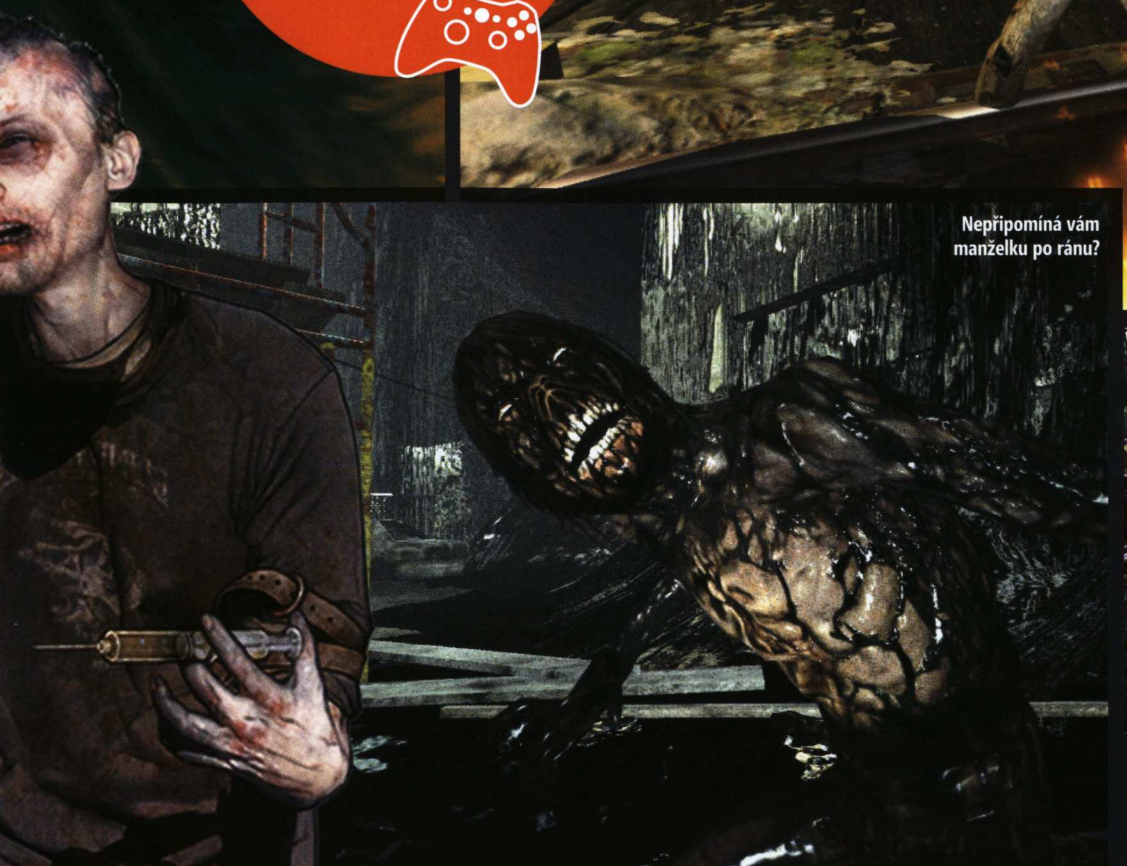
Ve stavu napětí vás udrží i novinkové Responses, emocionální reakce na okolní

Násilné hry a rating? Condemned 2 se v mnoha ohledech řadí po bok Manhunt 2, když si stejně jako kritizovaná hra nebere servítky a páchá násilí až téměř s úchylností. Jak se ke hře postavil evropský PEGI rating? Jasným poselstvím: pouze pro starší 18 let.

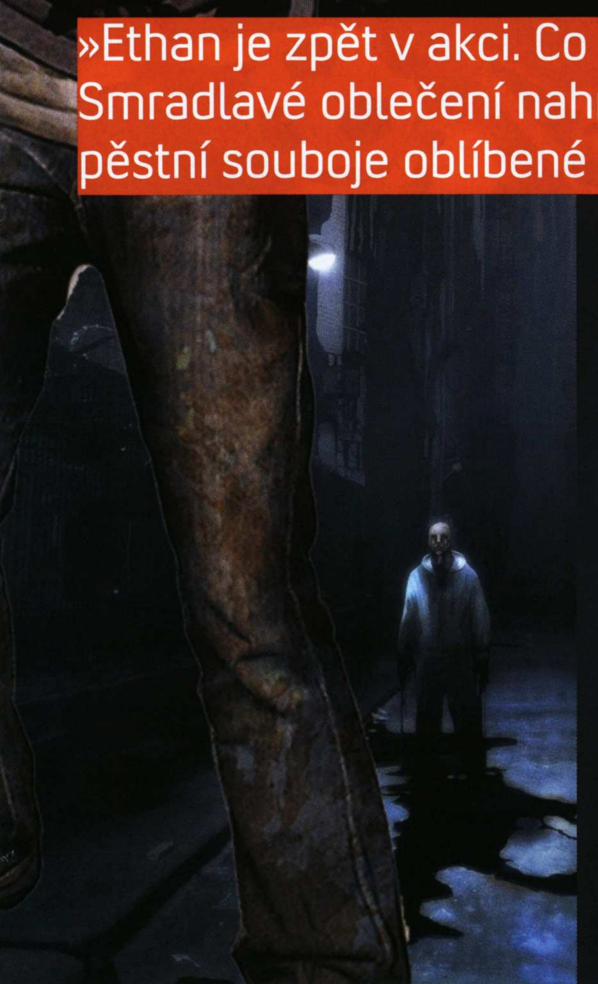
Autentické záběry z noční Prahy...

VE ZKRATCE

Ambiciózní pokračování, které dovedně spojuje animální pouliční bitky s vyšetřováním ve stylu Kriminálky Las Vegas. Čekali jsme naběračku kvality – a dostali porci, po níž se nepřestaneme těšit na finální chod.



Nepřipomíná vám manželku po ránu?



»Ethan je zpět v akci. Co to znamená? Smradlavé oblečení nahradí smoking a bestiální pěstní souboje oblíbené vyšetřovatelské metody

dění, díky nimž můžete na specifické situace rychle zareagovat tlačítkem A. Hra je před vámi rozsévá bez jakékoliv nápovědy, a přestože jejich plnění není z hlediska příběhu důležité, podle slov tvůrců bude na řadu reakcí navázán jeden z achievementů. Co jsme zatím měli možnost vidět, jde spíše o zábavu a další umocnění atmosféry. Jednou vyrazíte dveře, jindy si nenecháte ujít možnost zareagovat na nadávky nepřítele vztyčeným prostředníčkem. Nebo ano?

ZPÁTKY V OBLEKU

Jisté je, že v roli bezdomovce nestrávíte celou hru. Že je zlo i nebezpečí definitivně zpět, si brzy uvědomí také Ethanova mateřská organizace. Smradlavé oblečení pouličního zoufalce nahradí smoking a bestiální pěstní souboje oblíbené vyšetřovací metody. Také v jejich repertoáru lze najít novinky, zejména v součinnosti s laboratoří, jíž můžete zjištěné stopy zasílat k dalšímu rozboru. Co víc, na efektní vyšetřování, které je tentokrát méně lineární a více ve stylu Kriminálky Las Vegas, byly nečekaně navázány také RPG prvky. Když v jedné z misí začnete prozkoumávat mrtvolu policisty, nabídne vám hra seznam otázek, jejichž řešení se nachází okolo vás – na podlaze, na samotném těle, dost možná i v jiné místnosti, odkud mohlo být tělo odtaženo. Zodpovězením otázek získáváte tzv. forensic points, jež posléze využijete k nákupu upgradu a dalšímu vylepšování Ethanových schopností.

Monolith nicméně nešel jen cestou přídavku: a naopak také ubíral. Naštěstí na správném místě. Odpadla repetetivní minihra v podobě otevírání dveří, které jsou nyní buď přímo dostupné, nebo k jejich otevření poslouží jedna z filmových sekvencí. Co dalšího bylo z prvních hodin hry možné zjistit? Například že se opatrnosti meze nekladou. Autoři od hráče nevyžadují přímočarý styl boje a snahu odrovnat každé potencionální nebezpečí, které před něj postaví. V jedné z pasáží budete svědkem pouliční války gangů, na jejímž konci čekají jen dvě řešení: vaše tělo mezi mrtvými (to v případě, že se budete chtít aktivně zapojit), nebo příjemný úlovek v podobě zbraně s několika náboji (za situace, kdy se nebudete plést do cizích sporů a zůstanete v teple úkrytu).

BOJME SE, PŘÁTELÉ

Jsem rád, že se i dnes najdou vývojářské týmy, jež tráví více času přemýšlením o druhém dílu než kalkulací potencionálních zisků. Chcete přijít s pokračováním úspěšné hry? Vezměte dobré prvky z jedničky, vynásobte je dvěma a smíchejte se zajímavým příběhem. Monolith se zažité rovnice zatím zřejmě drží. Specifická atmosféra prvního dílu, ve kterém jste se snažili přijít na kloub nevysvětlitelnému dění, se v pokračování mění v trýznivou snahu o vlastní přežití, umocněnou ještě víc nechutnými a strašidelnými výjevy. Podobně se dá věnovat každému prvku: větší interaktivnosti prostředí, vylepšeným pátracím metodám, ještě násilnějším soubojům a brutálnějším protivníkům. Condemned 2 bude hrou pro otrlé – zařadíte se mezi ně?

FIFA Street 3

Pod Karlovým mostem fotbalově rostem

AUTOR: Kamil Gric

Angličané mají nosánek nahoru - patrně zapomněli, jak dopadla kvalifikace ME

FIFA STREET 3

VYDAVATEL: EA CZECH | **VÝROBCE:** EA SPORTS | **DOKONČENO**

POČET HRÁČŮ: 1–4 | **XBOX LIVE:** ANO | 95 %

DATUM VYDÁNÍ: ÚNOR 2008

KDYSI DÁVNO, v dobách sportovní nadvlády molochu jménem EA Sports, bylo oblíbené kriticky útočit na téměř každou značku z jeho dílny. Kanadským vývojářům jsme vyčítali nejen málo snahy, ale i sprostý kalkul. Jak se od té doby obraz série FIFA změnil! Žádné tradice, jen tvrdé lokty a snaha prosadit se s vlastní vizí v bujném konkurenčním prostředí. FIFA 08 to dotáhla na nejprodávanější hru minulého roku ve Velké Británii, nová FIFA Street má oživit myšlenku zápasů na zaprášených pláccích městských předměstí. S třetím dílem jsme strávili dlouhé hodiny: je dobrou hrou, nebo zaříkávačem peněženek?

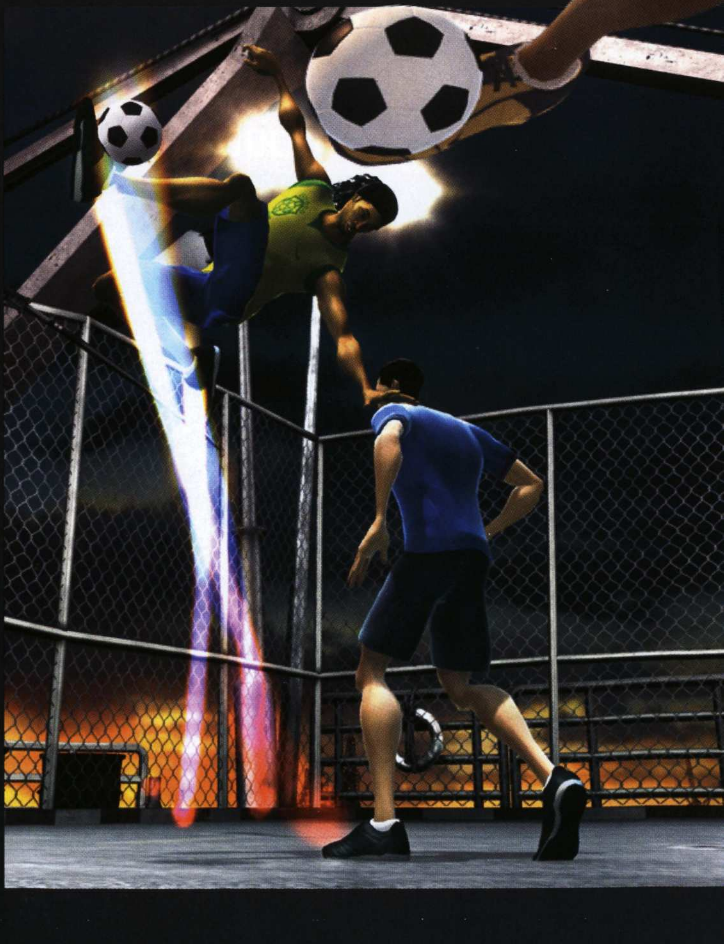
JAKO Z KOMIKSU

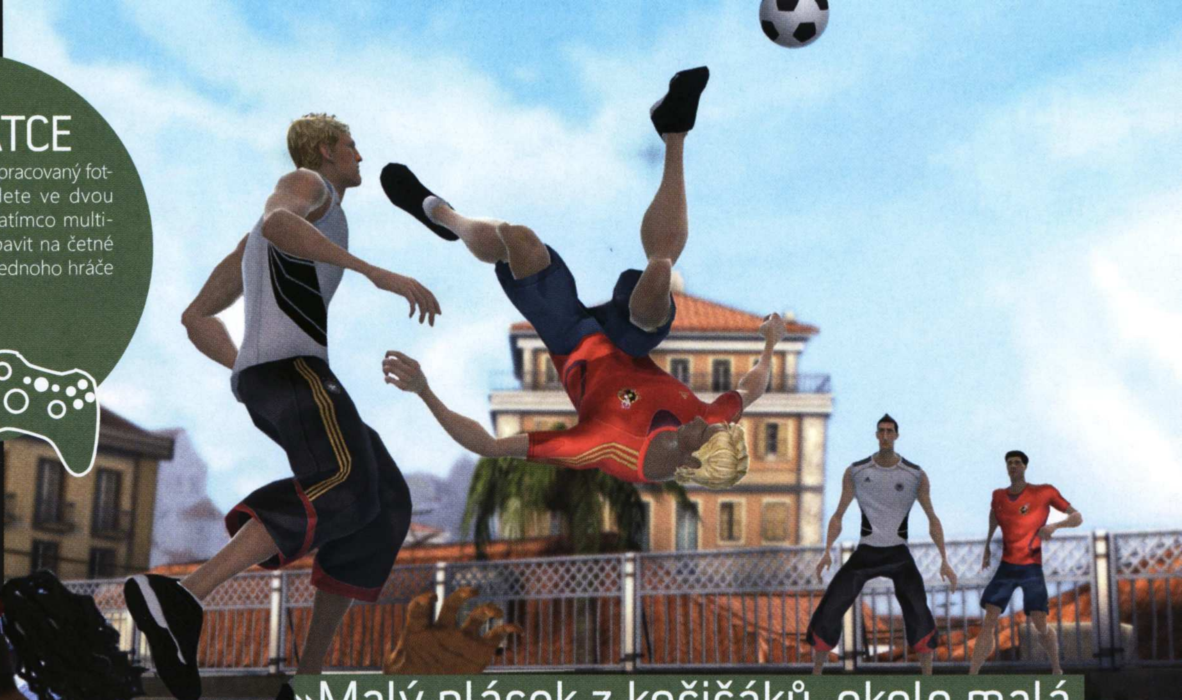
Na první pohled je překvapivě vším, jen ne tím, co bychom od série čekali. Základy hry jsou vyzděny enginem z NBA Live 08, který jako jediný splňoval potřeby vývojářů na vytvoření skromnější kopané, v níž je zásadní driblování s míčem. Podobnost s basketbalovým bratránkem naštěstí začíná a končí s grafikou, která je navíc odlišně stylizována. Vynikají především hráči jako takoví: lépe řečeno jejich karikatury, které si můžete prohlédnout z obrázků. Obří Crouch je zde olbřímí, střízlík Rosický superstřízlíkem a hromotluk Rooney Goliášem.

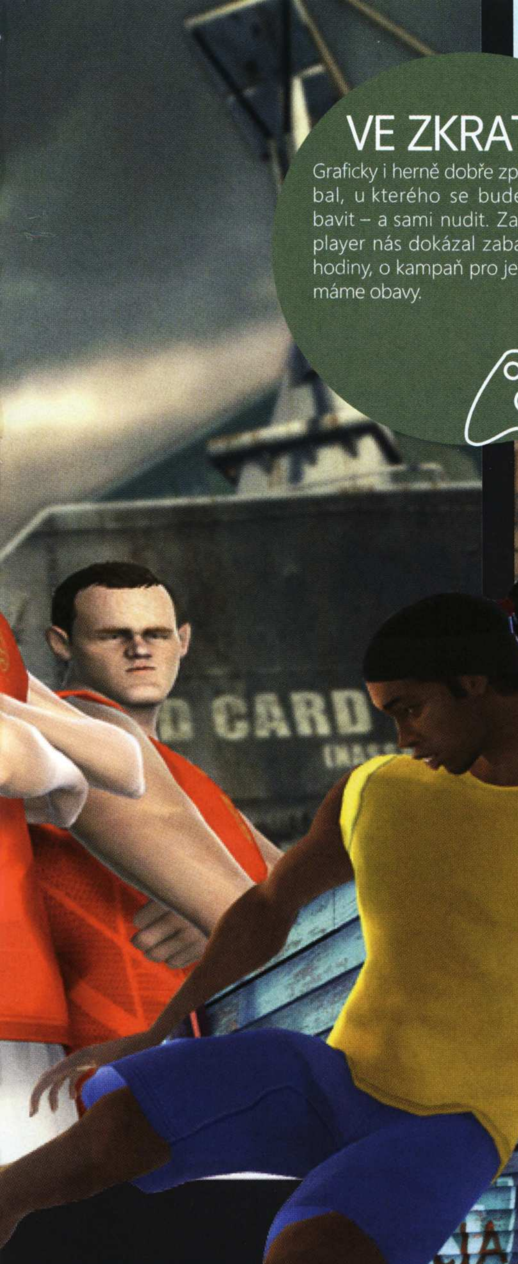
Správně: díky licenci jsou všechna fotbalová esa přítomna, a to shodou okolností také prostřednictvím národních týmů, mezi nimiž nechybí ani ten český. Poměrně nezvyklý je ale klíč, s jakým vznikly jednotlivé „kluby“. Zatímco dělení na veterány či mladé talenty je přirozené, mnohé týmy byly vytvořeny na základě neočekávaných kritérií. Víte, proč je Rosický ve společnosti C. Ronalda, Ricarda, Ribéryho či Raula? Ano, příjmení všech hráčů (překvapivě) začíná stejným písmenem.

Jisté je, že žádného ze známých hráčů na hřišti nepřehlédnete a i přes jejich karikaturní ztvárnění je mezi jinými prozradí i typické pohyby. Hvězdní fotbalisté jsou pak podle svých schopností rozděleni do čtyř kategorií. Tricksters umí skvěle vodit míč a kličkovat, Finishers jsou bezchybní v zakončení, Playmakers vypomohou přesnými přihrávkami a konečně Enforcers poslouží jako výborný základ obrany, protože soupeře snadno obehrají o míč.

Praxe je proto velmi podobná realitě, s níž se setkáváme na trávnících po celé Evropě. Nemotora Koller není rychlík, jeho kličky jsou průhledné, přesto dokáže přesně a tvrdě střílet. Rosický je správný český štírek s dobrou přihrávkou a univerzálové jako Samuel Eto´o nebo Ronaldinho zkrátka umí vše. Základem úspěchu nicméně není dokonalé vyvážení týmu: k úspěchu postačí dobrý brankář, výborný technik a jeden bourač do obrany.



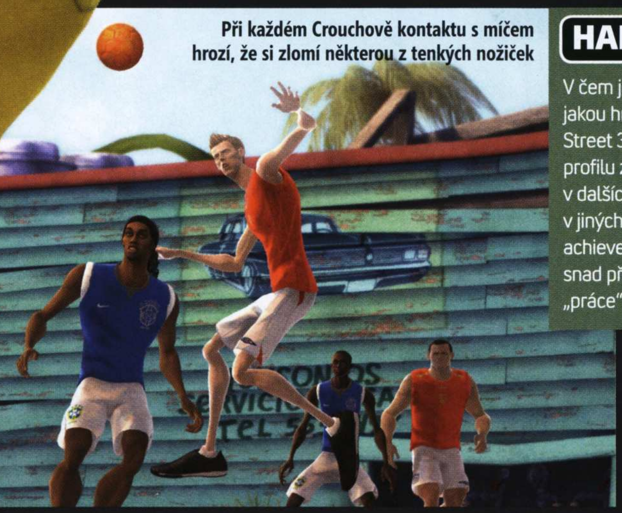




VE ZKRATCE

Graficky i herně dobře zpracovaný fotbal, u kterého se budete ve dvou bavit – a sami nudit. Zatímco multiplayer nás dokázal zabavit na četné hodiny, o kampaň pro jednoho hráče máme obavy.

»Malý plácek z kočičáků, okolo malá zídka a výhled na Karlův most? Hřiště, které ve FIFA Street 3 skutečně najdete



Při každém Crouchově kontaktu s míčem hrozí, že si zlomí některou z tenkých nožiček

HARVESTEŘI NA START

V čem ještě FIFA Street 3 vyniká? Přinejmenším v rychlosti, jakou hráčům rozdělí štědrou nadílku achievementů. FIFA Street 3 stačí za úvodní hodinu kampaně připsat k vašemu profilu zhruba tři stovky bodů. Přestože vysoké tempo v dalších minutách upadá, daleko převyšuje pracné sbírání v jiných sportovních hrách či útrpné čekání na pětibodový achievement v některém z japonských RPG. Nelíbí se vám snad představa minimálně pěti stovek bodíků za 4 hodiny „práce"?

MENŠÍ HŘIŠTĚ, VÍCE GÓLŮ

Malý plácek z kočičáků, okolo malá zídka a výhled na Karlův most? Idylka každého z nás, kdo by si chtěl začutat za slunného dne poblíž jedné z domén tuzemských dějin: a také jedna z lokací, do nichž ve hře zavítáte. Situování zápasů mimo haly do sice statického, přesto však atraktivního prostředí měst či přístavů se povedlo na jedničku. Zápas pod Karlovým mostem má zkrátka unikátní atmosféru – stejně jako zbylá, historicky laděná hřiště.

Podobně jako v populární Vesničce mé střediskové i zde vám hrozí, že se budete kochat na úkor dění na hřišti. Naštěstí to není jen grafika, kdo se hlásí o pozornost. Když jsme na začátku prvního večera vzali do rukou dva ovladače, byli jsme překvapeni, jak zábavná může FIFA Street 3 být. Potěší už samo ovládání, do něhož EA vložilo další špetku invence. Za všemi kličkami a parádičkami se skrývá práce s pravým analogem, který v posledních hrách kanadských vývojářů nachází stále výraznějšího využití. Rychlým pohybem do strany uděláte soupeři kličku, po chvíli budete soupeřům sázet housličky a po delší době přecházet přes dva i tři hráče.

Ostatní aspekty ovládání vychází z toho, co již důvěrně známe: tlačítko A poslouží pro přihrávku po zemi (a pokus o odebrání míče soupeři), X pro přihrávku vzduchem (pro skluz v obraně) a B ke střele. Pravým triggerem sprintujete, LB slouží k přepínání mezi hráči. Další speciality? Snad jen Gamebreaker mód, jejž aktivujete naplněním ukazatele v horní části obrazovky. Poslouží k tomu provádění kliček a dalších parádiček pro diváky. Jakmile se ukazatel naplní, můžete režim aktivovat: vaši hráči jsou v okamžiku rychlejší, úspěšní při přecházení jeden na jednoho a jejich střely jsou téměř k nezastavení.

PRO JEDNOHO? JEN KOPEC NUDY

FIFA Street 3 je po hratelnostní stránce dobře vyvážena, a třebaže mi zmíněný Gamebreaker mód k srdci nepřirostl (skóruje se v něm příliš často a snadno), EA se podařilo vyvážit všechny ostatní prvky směrem k zábavné hře. Jakmile však zůstane druhý ovladač k Xboxu opuštěn, vše se rázem otáčí k horšímu...

EA se museli poprat s chybějícími ligovými i pohárovými soutěžemi. Jenže jak na to? Díru se snaží zalepit formou úkolově orientovaných zápasů. Jednou musíte jako první vstřelit 5 branek hlavičkou či z voleje, jindy dát několik gólů při aktivovaném Gamebreakeru nebo jednoduše přestřílet soupeře tak, abyste na konci časového limitu vedli byť jen o jedinou branku. Udělali by však lépe, kdyby v otázce chybějících soutěží improvizovali. Úkoly jsou stereotypní a invenčně prázdné (celá kampaň složená z devíti částí se točí okolo pouhých šesti úkolů!), obtížnost nízká a k tomu všemu je kampaň uměle protahována. Nač je mi desetiminutový zápas o maximum gólů? Je rozdíl vyhrát 15:4 po deseti minutách, nebo 7:3 po pěti?

Nechci být poslem špatných zpráv, ale pouhé dny před uvedením do prodeje můžeme jen těžko věřit, že dojde k nápravě. FIFA Street 3 je v jádru dobrou hrou, která chytře využívá díry na trhu, jenž je stále hladový po čemkoliv, co souvisí s kulatým „nesmyslem". Ve dvou hráčích je novinka z dílny EA Sports zábavná a poměrně snadno přístupná, když do tajů hry pronikne i neznalec rychleji než v případě plnohodnotné FIFA. Kampaň pro jednoho ale vypadá jako žert, který není hoden vaší investice. Konečný verdikt nad FIFA Street 3 přineseme snad už v příštím čísle.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

VYDAVATEL: CODEMASTARS	**VÝROBCE:** SPARK UNLIMITED	**DOKONČENO**
POČET HRÁČŮ: 1	**XBOX LIVE:** ANO	80 %

DATUM VYDÁNÍ: Q1 2008

Turning Point: Fall of Liberty

Je vůbec ještě možné vytvořit originální hru s tématikou druhé světové války? Zdá se, že ano!

AUTOR: Jiří Sládek

V ROCE 1931 byl Winston Churchill při návštěvě New Yorku na Páté Avenue nešťastně sražen taxíkem. Naštěstí se ale zotavil a stal se jednou z klíčových osobností druhé světové války a jedním z hlavních vůdců západních mocností, bojujících s fašistickým Německem. Potud historická fakta. Jak dobře víme, herní vývojáři si se skutečnou historií rádi pohrávají a vymýšlejí různá „kdyby". A je tomu tak i v chystané akci Turning Point. Co kdyby onen taxík Churchilla usmrtil? Co kdyby neměla západní Evropa žádného silného vůdce? Co kdyby Německo celou Evropu dobylo a brousilo si dokonce drápky i na Spojené státy?

Píše se rok 1951 a USA jsou napadeny početnými invazními jednotkami nacistické Třetí říše. Útok je zdrcující, jednotky Národní gardy rozmetány a civilisté po stovkách zatýkáni či popravováni. Invaze zastihne Američany nepřipravené, přesto se někteří z nich odhodlají k zoufalému odporu. Včetně stavebního dělníka Dana, který se s prvním nepřítelem – nacistickým parašutistou – střetává na lešení rozestavěného mrakodrapu. Bortící se konstrukce žene Dana vpřed, dostává se na ulici, další střet, ukrytí v hořícím domě...

Většina členů vývojářského studia má na kontě mimo jiné válečnou akci Medal of Honor.

KDE BUDEME BOJOVAT?

Během hry vás dějová linka zavede hned do dvou amerických velkoměst. V New Yorku začínáte a snažíte se hlavně přežít. Do Washingtonu se dostanete vlakem a budete pomáhat místnímu odboji. Svoji pouť zakončíte v Londýně, kde proti nacistům potáhnete společně s evropským odbojovým hnutím.

VE ZKRATCE

Válečná střílečka se stealth prvky situovaná do alternativní historie, konkrétně do Spojených států okupovaných na počátku padesátých let německými vojsky. V roli dělníka Dana se snažíte přežít a pomoci odboji v bitvě proti okupantům.

„Rychle, rychle, na Páté Avenue mají levné banány!“

CHCI PŘEŽÍT

Již úvod hry je hodně atmosférický a vtáhne hráče, který pochopitelně vede právě Danovy kroky, výtečně do děje. Hlavní hrdina se bude snažit především přežít a příležitostně se spojí s různými parťáky ve zbrani nebo se připojí k organizovanému odporu. Rozhodně ale nepůjde o týmovou taktickou akci, Dan bude po většinu času bojovat hlavně sám za sebe. S tím mimo jiné souvisí absence kooperativního multiplayerového režimu.

Již výše nastíněné zasazení hry do alternativní minulosti otevírá autorům opravdu bohatou škálu možností v rozvíjení děje, ale samozřejmě i v oblasti designu herního prostředí či vybavení nepřátel. Virtuální Spojené státy nejsou přesnou kopií těch skutečných, jen je připomínají některými význačnými dominantami, jako je třeba Bílý dům. Na své si pak přijdou fandové vojenské techniky, především všemožných prototypů. Je známým faktem, že nacistická vojenská mašinérie hodně vsázela na technologický pokrok a vynálezy všeho druhu. V Turning Point ožívají mnohé zbraně, které ve skutečnosti spatřily světlo světa pouze v malé zkušební sérii, nebo dokonce nikdy neopustily výkresy a skici inženýrů.

Německý arzenál se skládá z pestrého mixu letadel, vzducholodí a obřích tanků s gigantickými kanóny, pěšáci jsou vybaveni směsicí reálných i fiktivních osobních zbraní od samopalu MP-50 po odstřelovací pušku s infračerveným paprskem. Naopak, americký zbrojní průmysl oproti uplynulým letům žádný velký pokrok neudělal; ve výzbroji Národní gardy tak najdete hlavně klasiku typu pušky M1 Garand nebo samopalu jak vystřiženého z gangsterských filmů z období prohibice, profláklého „Tommy Gunu“.

Je fajn, že kromě amerických zbraní budete moci brát i vybavení padlých nepřátel, takže si vyzkoušíte lecjaký kousek. Mnohokrát se ale stane, že střeliva nebude zrovna nazbyt, a ke slovu přijdou i Danovy tvrdé, těžkou prací zocelené pazoury nebo zbabělé (nicméně velice účinné) škrcení nepřítele. Budete moci dokonce dělat i takové skopičiny, jako je chycení nebohého protivníka a jeho použití coby živého štítu. Rytířské to sice příliš není, ale pořád lepší, než se nechat zabít.

NEJEN FRENETICKÁ AKCE

I když přestřelek si užijete dost a dost, často si budete připadat spíše jako ve stealth akci typu Splinter Cell. Třeba v úrovni, kdy prcháte z obsazeného New Yorku a musíte se dostat k vlaku, jenž vás Lincolnovým tunelem doveze do Washingtonu. Nastalá situace připomíná spíše útěk z vězení než běžnou cestu k babičce – ulicemi křižují nacistické hlídky, nepřátelé obsadili také výškové budovy a umístili na ně obrovské světlomety, na strategických pozicích číhají smrtonosní snipeři...

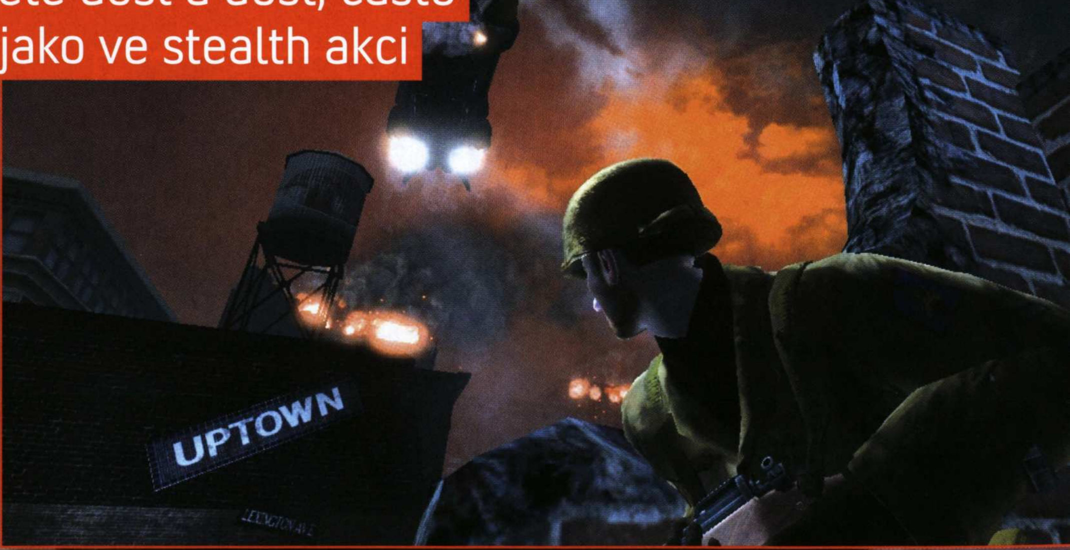
V takových fázích hry nečekejte žádný „Rambo styl“, ale opatrné a promyšlené obcházení nepřátel a jejich tichou likvidaci. A nejen to – můžete se těšit i na akrobatické, téměř tombraiderovské kousky zahrnující různé skoky, šplhání a podobně. Mise je navíc zajímavá tím, že v ní můžete na některých místech pomáhat dalším civilistům v útěku – jste přeci správným americkým vlastencem a pro své spoluobčany uděláte cokoliv!

Pro zachování realistického dojmu je Dan schopen nést v jednu chvíli pouze dvě zbraně a pár granátů. Navíc se tady nebude hrát na všemožné ukazatele zdraví a dalších nesmyslů, ale výhled reprezentující v klasickém FPS stylu pohled hlavního hrdiny nebude ničím rušen. Zdraví se vám bude doplňovat podobně jako třeba v Call of Duty nebo Gears of War – musíte na chvíli zalézt a Dan mezitím tu kulku v těle rozdýchá; na druhou stranu pokud se nechá během chvíle postřelit vícekrát, poroučí se na pravdu boží. A že nepřátelé dokáží zatopit! Měli by se chovat realisticky, krýt se za překážkami a vůbec vám znepříjemňovat život. Autoři samozřejmě myslí i na příznivce multiplayeru; zatím jsou potvrzeny klasické režimy Deathmatch a Team Deathmatch.

Hra poběží na licencovaném Unreal 3 enginu, což kromě perfektních textur znamená i realistické efekty, jako jsou třeba výbuchy (a že jich ve hře bude!), kouř, oheň... Válečná atmosféra by zkrátka měla být skutečně hutná a strhující. Turning Point zatím vypadá opravdu hodně slibně. Jeho skutečné kvality bychom měli posoudit již brzy – vyjde v prvním čtvrtletí 2008.

» I když přestřelek si užijete dost a dost, často si budete připadat spíše jako ve stealth akci typu Splinter Cell

Amíci prostě musí být vždy nejlepší. Tahle stavba je šikmější než věž v Pise



Vytvořte pro piñatas lepší svět!
Vytvořte si svůj vlastni piñata svět a hrajte si s více jak 60 druhy piñatas včetně SOURS (ZATRPLÍKŮ), kteří potřebují pořádně naplácat, když je přistihnete, jak dělají potíže. Svět bez pravidel není světem pro piñatas. Souhlasíte? vivapinata.com

Viva Piñata! Nebijte je, připojte se!

VIVA PIÑATA

© 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Rare, logo Rare, Viva Piñata, Xbox, loga Xbox, Xbox 360, logo Xbox 360, jsou registrovanými ochrannými známkami Microsoft Corporation nebo Rare Limited ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. Rare Limited je dceřiná společnost Microsoft Corporation.

Jump in.

XBOX 360

VÍTEJTE!

Co pro vás znamená zprofanovaný výraz „hra nové generace“? Naleštěnou grafiku nešetřící vizuálním pozlátkem? Toho má Burnout Paradise na rozdávání. Stejně tak nabízí rozsáhlé a detailní město plné silničního provozu, které slouží jako virtuální hřiště pro vaše vyřádění. Plynulý zážitek nenarušují žádné zbytečné nahrávací doby, a když si přidáte naprosto dechberoucí zpracování bouraček, jeden si pomalu myslí, že sleduje v televizi varovný pořad z produkce Besipu o nebezpečnosti bezohledného řízení. Burnout Paradise si nás prostě získal a jasně nastavuje cestu, kterou by se měly ubírat další hry pro Xbox 360. Jakákoliv konkurence tenhle měsíc jednoznačně neměla šanci a do určité míry za to může i fakt, že jednoduše téměř žádná nebyla. Po vánočních dobách hojnosti dorazilo období klidu a rubrika recenzí trpí v porovnání s předchozími měsíci podvýživou, takže větší pozornost si po dlouhé době získaly arkádovky (což ale díky peckám typu Metal Slug a SWOS vůbec nevadí). Ale co, aspoň je víc času na pálení pneumatik v ulicích Paradise City, přidejte se. Vroom, vroom!

Karel Kališ

ROZCESTNÍK RECENZE

XBOX 360 RECENZE

Tento měsíc recenzujeme

XBOX 360 JAK HODNOTÍME?

8–10 JASNÁ VOLBA
Hra, která vám nesmí ujít

6–7 KVALITNÍ ZÁBAVA
Na špičku stále něco chybí

4–5 ČISTÝ PRŮMĚR
Počkejte na zlevněnou edici

2–3 VÁŽNÉ NEDOSTATKY
Nemá smysl se jim věnovat

0–1 TOTÁLNÍ ODPAD
Radši si uštrikujte svetr

64 Burnout Paradise
Ráj pro všechny milovníky brutální, asfalt trhající jízdy. Pokud se bojíte, že na skutečných silnicích nahrajete „hi-score“ a pak si za volant nesednete, staňte se uživateli návykové drogy Burnout.

68 The Club
Někteří navštěvují klub spolku pro ochranu životního prostředí, další si zajdou do úplně jiných podniků zaskotačit si na parketu, a pak tu máme The Club, kam se chodí pro pobavení vraždit. Staňte se členem!

72 Kingdom Under Fire: Circle of Doom
Série kvalitních akčně-strategických rubanic ze staříčkého Xboxu si prosekala cestu na svého nástupce a tvůrci toho využili k překopání celého konceptu. Jak se jim to podařilo?

74 Bee Movie: The Game
Pan Včelka přibzučel ze stříbrných pláten i na Xbox 360. Pokud však čekáte tupou plošinovku spíchnutou horkou jehlou, mýlíte se. Bee Movie: The Game dokázala překvapit.

75 Looney Tunes: Acme Arsenal
Veselé postavičky ze ztřeštěných grotesek Looney Tunes vrací úder. Králík Bugs Bunny a jeho kumpáni se po zuby ozbrojili a vzali Xbox 360 rozjařeným útokem.

Arkádovky

Arcade Hits 77
Ty nejlepší arkádovky za sníženou cenu, hlásá nová služba Arcade Hits. Podívali jsme se tedy naším bystrým recenzentským okem, zda zlevněné kousky opravdu patří mezi hity.

Metal Slug 3 78
Další nezapomenutelná klasika si našla cestičku na XBLA. Protivníci se valí jako lavina a je jen na vašich reflexech, zda adrenalinovou smršť přežijete.

Sensible World of Soccer 78
V dávných dobách, kdy série FIFA neexistovala a 3D bylo sprosté slovo, vládl virtuálně fotbalovému nebi jediný šampion – SWOS. Pixelatí čutálisti jsou zpět a hrnou nostalgikům slzy do očí.

GripShift 79
Chytlavá arkádová autíčka, která si pohrávají s myšlenkou, co kdyby silnice neměly svodidla, ale zato záplavu skokánků, děr, mimoúrovňových křižovatek a podobných piškuntálií.

Arkadian Warriors 79
Diablo pro děti? To by mohla být první otázka po spuštění zběsilé akční rubačky okořeněné pestrobarevnou grafikou. Podzemní kobky čekají.

XBOX 360 CO ZNAMENAJÍ IKONY?

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ — **EXKLUZIVNÍ RECENZE** Pečlivé zhodnocení hry, které přinášíme dříve než ostatní.

JASNÁ VOLBA — **JASNÁ VOLBA** Neexistuje žádný rozumný důvod, proč si nechat ujít tuto hru.

POUZE NA XBOX 360 — **POUZE NA XBOX 360** Zcela nebo časově exkluzivní titul určený pro konzoli Xbox 360.

XBOX ARCADE POUZE NA XBOX LIVE ARCADE — **POUZE NA XBLA** Hra je určena pouze pro službu Xbox Live Arcade.

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN NAJDETE NA DVD — **NAJDETE NA DVD** Na našem disku se ukrývá hratelná ukázka či video z této hry.

JASNÁ VOLBA

Burnout Paradise

AUTOR: David Sláma

Tachometr, přehledné schéma závodů, licencované bouráky, vymazlený tuning – teď už nic takového nebudete potřebovat

PLYN SEŠLÁPNUTÝ až na podlahu. Motor řve v otáčkách, které by urvaly ručičku otáčkoměru, kdybych nějaký měl. Okolí nevnímám, mizí kolem v podobě různobarevných šmouh bez jakýchkoli tvarů; ostatní silniční provoz není podstatný, tvoří jen patetické statické překážky. Strhávám volant, chatrný plot se bortí nárazem naleštěných chromových nárazníků a zadní kola zvedají oblak prachu z lesní cesty. Zatáčka je levotočivá, ale kola směřují doprava, aby vyrovnala smyk. O kus dál cesta ústí zpátky na silnici, prudce vletím na asfalt – jenže vyhnout se dodávce v protisměru už nestihnu. Ozývá se obrovská rána, plechy se bortí, čelní sklo praská a rozlétá se na tisíce střípků... Ale to už sedím ve zbrusu novém voze a s nadávkami startuji: časový limit už nesplním, musím to celé zkusit znovu.

Splněný sen každého divočejšího motoristy? Dost možná, rozhodně ale svátek každého hráče, jehož „potřeba rychlosti" zůstává už nějakou dobu nenaplněna. Do rozporuplného světa arkádových automobilových simulací přichází hra, která přesně ví, jaká chce být, a beze zbytku taková je. Divoká, přímá, děsivě rychlá a ukrutně zábavná. Taková je. Takový je Burnout Paradise.

VÍTEJTE V RÁJI

Burnout Paradise (BP) hned na samém začátku převrátí naruby celé vaše chápání závodních her. Už žádné odemykání jednotlivých části světa či nových tratí, už žádné narážení na trapné bariéry uprostřed ulic, už žádné opakování jednoho nepovedeného závodu, abyste se dostali dál. BP vám hned na začátku dá řidičský průkaz, díky kterému můžete zamířit kamkoli do

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

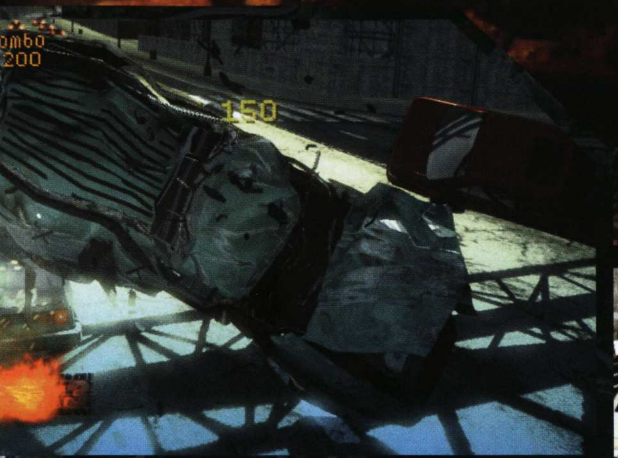
100 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **Burnout Paradise** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080101*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky.
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **20. února 2008**.

Paradise City: 30 kilometrů čtverečních napěchovaných spoustou rekvizit, určených k vámi zvolenému způsobu destrukce. Hurá!

BURNOUT PARADISE

DETAILY	
VYDAVATEL:	ELECTRONIC ARTS
VÝROBCE:	CRITERION GAMES
POČET HRÁČŮ:	1
XBOX LIVE:	2–8
V PRODEJI:	OD 25. LEDNA
CENA:	1 799 KČ



Nic nepotěší tak, jako rozstřelit protivníka o cokoli, co je kolem silnice

»Přichází hra, která přesně ví, jaká chce být. Divoká, přímá, děsivě rychlá a ukrutně zábavná

více jak 30 kilometrů čtverečních Paradise City. A věřte mi, že se do minuty ztratíte (což vám vůbec nebude vadit).

Celé město můžete rozdělit na pět částí od nacpaného centra Downtown Paradise přes přístavní změť ulic a kolejí Harbor Town až po horské serpentiny ve White Mountain. Paradise City ale není velké jen proto, aby se reklamní slogany dobře vyjímaly na krabici s hrou: doslova na každém metru je něco, čím se můžete zabavit. Ale uberme trochu plyn, ať se do toho hned nezamotáme.

Hra začíná zvolna: jste uvedeni na vrakoviště (možná nejdůležitější místo v celém městě), abyste si vybrali své první auto (máte na výběr jen jedno, ale ještě nedávno taky byla při volbách na výběr jedna strana, tak co). Hromada plechu nicméně připomíná cokoli, jen ne automobil schopný vlastního pohybu. Přesto vás hra s vrakem nasměruje do autoopravny, kterou stačí projet a rychlostí větší, než s jakou dostanete v podobných zařízeních Pesburger (TM), máte z vraku nablýskanou kcháru, woe (taky TM). A když podobně projedete i obchodem s barvami, můžete doufat, že součástí nově nabytého barevného schématu budou i oblíbené fofrpruhy, nebo dokonce ohromný nápis „provokacjón".

Někdy v tomto okamžiku už jste zcela sžití s ovládáním (ano, opravdu na to stačí přibližně půl minuty včetně zapnutí konzole a uvaření kafe během upovídaného intra), takže je na čase zkusit první závod. V tu chvíli už jen záleží na tom, na jaké křižovatce se zrovna nacházíte, neboť okamžikem nabytí vašeho prvního plechového miláčka máte k dispozici celé Paradise City včetně všech silnic, zkratek, skokánků, ale i závodů. Přidejte plyn, pokračujeme.

FASTER, HARDER, BURNOUT

Snad na každé křižovatce na vás čeká nějaká výzva, stačí podržet oba triggery a jít do akce. Typickým módem je Road Rage, kde se navzájem sestřelujete s několika protivníky a vaším úkolem je způsobit havárii určitého počtu v daném limitu, případně jen přežít jejich zběsilé útoky. Už jen tohle vás může připoutat k obrazovce na dlouhé minuty, kdy se s krví podlitýma očima řítíte s plynem na podlaze přeplněným městem, kličkujete mezi civilisty a vhodně použitým zrychlením narážíte do podobných šílenců, jako jste vy sami, a kocháte se zpomalenými záběry na jejich vozy tříštící se o zdi, stromy, skály a cokoli podobného kolem silnic.

Pokud potřebujete vybít přebytečnou energii ze školy či práce nebo si jen odpočinout u něčeho střeleného a zábavného, je tu pro vás Showtime, pokračování známého Crash módu z minula. Zmáčkněte oba bumpery a náhle nad všemi civilními vozy naskočí sympatická cenovka, zatímco váš vůz se začne kutálet po silnici a nárazy do okolí působit nesmírné škody. Energii z karambolů proměňujete v jemná poskočení, která vás drží v pohybu a díky nimž můžete na své cestě za zkázou proskákat třeba celé město. A nezapomeňte na autobusy – za ty se body násobí!

ODVAZOVÝ SOUNDTRACK, JAK MÁ BÝT

- Adam And The Ants – Stand And Deliver
- Agent Blue – Snowhill
- Airbourne – Too Much, Too Young, Too Fast
- Alice In Chains – Would?
- Army Of Me – Going Through Changes
- Avril Lavigne – Girlfriend
- B'z – FRICTION
- CBrain Failure feat. Dicky Barrett – Coming Down To Beijing
- Brand New – The Archers Bows Have Broken
- Bromheads Jacket – Fight Music For The Fight
- Depeche Mode – Route 66 (Beatmasters Mix)
- Faith No More – Epic
- Guns N' Roses – Paradise City
- Innerpartysystem – Heart Of Fire
- Jane's Addiction – Stop!
- Jimmy Eat World – Electable (Give It Up)
- Junkie XL feat. Lauren Rocket – Cities In Dust
- Jupiter One – Fire Away
- Kerli – Creepshow
- Killswitch Engage – My Curse
- LCD Soundsystem – Us V. Them
- Make Good Your Escape – Beautiful Ruin
- Maxeen – Block Out The World
- Mexicolas – Come Clean
- N.E.R.D. – Rockstar (Jason Nevins Mix)
- Never Heard Of It* – Finger On The Trigger
- Operator – Nothing To Lose
- Permanent ME – Until You Leave
- Saosin – Collapse
- Seether – Fake It
- Senses Fail – Calling All Cars
- Showing Off To Thieves* – Everyone Has Their Secrets
- Skybombers – It Goes Off
- Soundgarden – Rusty Cage
- Sugarcult – Dead Living
- Swervedriver – Duel
- The Photo Atlas – Red Orange Yellow
- The Pigeon Detectives – I'm Not Sorry
- The Styles Glitter Hits (J.J. Puig Mix)
- Twisted Sister I Wanna Rock

** Vítězové druhého mezinárodního Burnout Bandslamu*

Když budete hodně trénovat, třeba jednou tu skruž trefíte

»Existujete jen vy, silnice a širý svět (a trocha plechu jiných aut někde kolem)

Ještě, že si řádně platím povinné ručení

Kromě zběsilostí, kvůli kterým by se Burnout Paradise měl jmenovat spíš Crashout Apocalypse, ale pochopitelně dojde i na klasické závody a časovky. Ovšem nebyli by to chlápci z Criterion Games, kdyby to celé neudělali trošku jinak, než jsme zvyklí. Možná si jen chtěli ušetřit práci s designem jednotlivých tratí, možná jsou důvody jiné, každopádně v BP máte v závodech jen start a cíl – zbytek je na vás. Sami si musíte najít tu nejrychlejší trasu (nebo se aspoň neztratit na té přímé), přičemž k ruce vám je jen poměrně malý výsek mapy v rohu obrazovky.

Pokud se vám v netradičních disciplínách daří, vylepšuje se vaše řidičské oprávnění a dostáváte se k lepším vozům – a také lepším soupeřům. Apropos nové vozy, zadarmo je nedostanete. Speciální závody jsou honorované lepším modelem plecháčku, se kterým je zajedete, vítězstvím v jiném závodě si zase do města nasadíte kabrňáka v novém autu, a teprve, když ho sejmete, si můžete zajet na vrakoviště pro nový bourák. Zajímavé motivační schéma, co říkáte?

FORDO, NISSEN, CHERVOLLET?

Pro totální destrukci, jakou projdou vozy v BP, by jen málokterá automobilka byla ochotna propůjčit své mazlíčky, a to i za tučný bakšiš. Na rozdíl od moderního trendu licencovaných vozů se zde tedy žádných známých jmen nedočkáte – ani jejich zpitvořených variant, jaké jsme vytvořili do mezinadpisu. Přesto však snad žádný herní vůz není smyšlený, každý má reálnou předlohu. Ani tak nemusíte přivírat oči, abyste si mohli myslet, že se proháníte v Nissanu Skyline, starém Fordu Mustang či třeba Audi A3, vozy z BP jsou zkrátka podobné svým skutečným příbuzným.

To samé se však nedá říct o modelu řízení, který je realitě vzdálen asi jako průsečík rovnoběžných polopřímek jejich počátečním bodům. A přesně tak to má být: na ovládání si zvyknete během okamžiku, a přesto nejde o aspekt hry, se kterým byste v kolonce „musím trénovat" mohli nepočítat. Zvláště později se dostanete k divokým vozům, jejichž zvládnutí rozhodně nebude nic snadného; často tak zjistíte, že v závodě klidně neuspějete s papírově ideálním autem, pokud se v něm nebudete „cítit".

Co potěší úplně ze všeho nejvíc, je konečně pořádný model poškození, který se svým hlasitým rámusením lámaných plechů a tříštěných skel na celé kolo směje slavnostnímu uvedení poškození v Need for Speed Pro Street. Každý náraz je doprovázen zpomaleným záběrem, jenž vám detailně ukáže, jak jste se svým plechovým miláčkem zamávali. Při troše štěstí se dočkáte nápisu „Driveaway" a možnosti pokračovat s pomačkanou hromádkou plechu dál, častěji ale spatříte výmluvné „Wrecked". Ale ani v druhém případě není potřeba zoufat – v mžiku se objevíte znovu na silnici v autě jako ze škatulky; BP přeci není hra o čekání. Ačkoli nemožnost přeskočit zpomalené animace bouraček může časem začít obtěžovat.

SVĚT NEKONEČNÝCH MOŽNOSTÍ

Na jeden aspekt BP jsem byl obzvlášť zvědavý, a to jeho ohromný svět, od začátku plně k dispozici k prozkoumávání, závodění, ježdění a dalším aktivitám. A Paradise City moje vysoká očekávání nezklamalo. Na veliké mapě můžete vidět množství silnic, ale další

kilometry na vás čekají v podobě zkratek, skrytých zákoutí a tunelů, které vám zaberou doslova hodiny, než je všechny objevíte a naučíte se jich využívat.

Hra ale pečlivě nepočítá zdaleka jen ploty, jež jste prorazili v honbě za rychlejšími časy. Spousta herních míst přímo vybízí k pořádnému rozjetí se a následujícímu obřímu skoku přes železniční trať, dálnici, záliv... A když vás poznávání krajinky unaví, můžete se třeba bavit rozbíjením billboardů, jichž je všude po městě také požehnaně. A za to všechno vás hra odmění, když se počítadlo skoků/billboardů/zkratek doplazí k hodnotě měnící vaše úsilí v drahocenné achievementy.

Chcete víc? Najděte si skokánek... vlastně ne, stačí, když někam pojedete – ve vzduchu se ocitnete raz dva, když si ten skokánek najde vás. Každopádně chvíli před odrazem stiskněte tlačítko ruční brzdy a pak už se jen modlete, abyste páčkou přemotali auto zpátky na kola včas. Akrobacie na čtyřech kolech holt není pro bačkory, odměnou se vám stane parádní podívaná. Hlavně nezapomeňte, že to všechno můžete dělat zcela volně: Paradise City nezná policii ani nic podobného, existujete jen vy, silnice a širý svět (a trocha plechu jiných aut někde kolem).

ŽIVOT BROUKA

Jenže rajské jablko s logem BP není tak sladké při každém kousnutí a přijdou chvíle, kdy vám některé vlastnosti začnou vyloženě vadit. Jak je to možné? To, co máte před sebou, je čistokrevná arkáda, arkádová až do těch nejarkádovějších kousků morku kostí. Jemně řečeno. S největší pravděpodobností se dočkáte okamžiku, kdy vám začne vadit, že vaše auto se jmenuje Grand Marais a ne třeba Porsche 908 KH. Kdy budete dokola projíždět obchodem s barvami, abyste vyrobili sobě blízkou barvu laku. Kdy vypnete natřískaný soundtrack, abyste se mohli jen v klidu projet a odpočinout si.

Podobně komplikované je to s navigací městem. V menu je velká mapa, na obrazovce při ježdění výřez, nicméně tím veškerá pomoc končí. Během počátečního nadšení se možná uchlácholíte tím, že přeci nejlepší způsob, jak poznat velké město, je pořádně si ho projet. Po dlouhých minutách bloudění ale možná změníte názor. A nakonec se v Paradise City zorientujete a pak vás tisící projetí stejné silnice jen kvůli dalšímu závodu už nadchne stěží.

Podobně vám začnou chybět klasické atributy závodních her, jako je tachometr – díky jeho absenci a ostatním vlastnostem BP si stále citelněji budete uvědomovat, že jste jen ve hře. To je sice pravda, ale není to tak bezva jako třeba pocit z Test Drive Unlimited, kdy díky uvěřitelnému hernímu prostředí snadno propadnete příjemnému pocitu, že skutečně „jste tam".

Pravdou ale zůstává, že máte-li na něco v duchu BP chuť, naplní vás tahle hra dokonale. V narvaném soundtracku nechybí jména jako Depeche Mode, Faith No More, Guns N' Roses, Jimmy Eat World, N.E.R.D. a další. Po grafické stránce je Paradise City skutečně skoro rájem: prakticky pořád je na co koukat, centrum je plné propletenců uliček a víceúrovňových silnic a křižovatek, periferie nabízí malebné výhledy na město kolem.

Nakonec stejně zjistíte, že nemáte jinou volbu, než si Burnout Paradise zahrát – dokáže vás nadchnout a nezklamat a o to v podstatě jde.

XBOX 360 VERDIKT

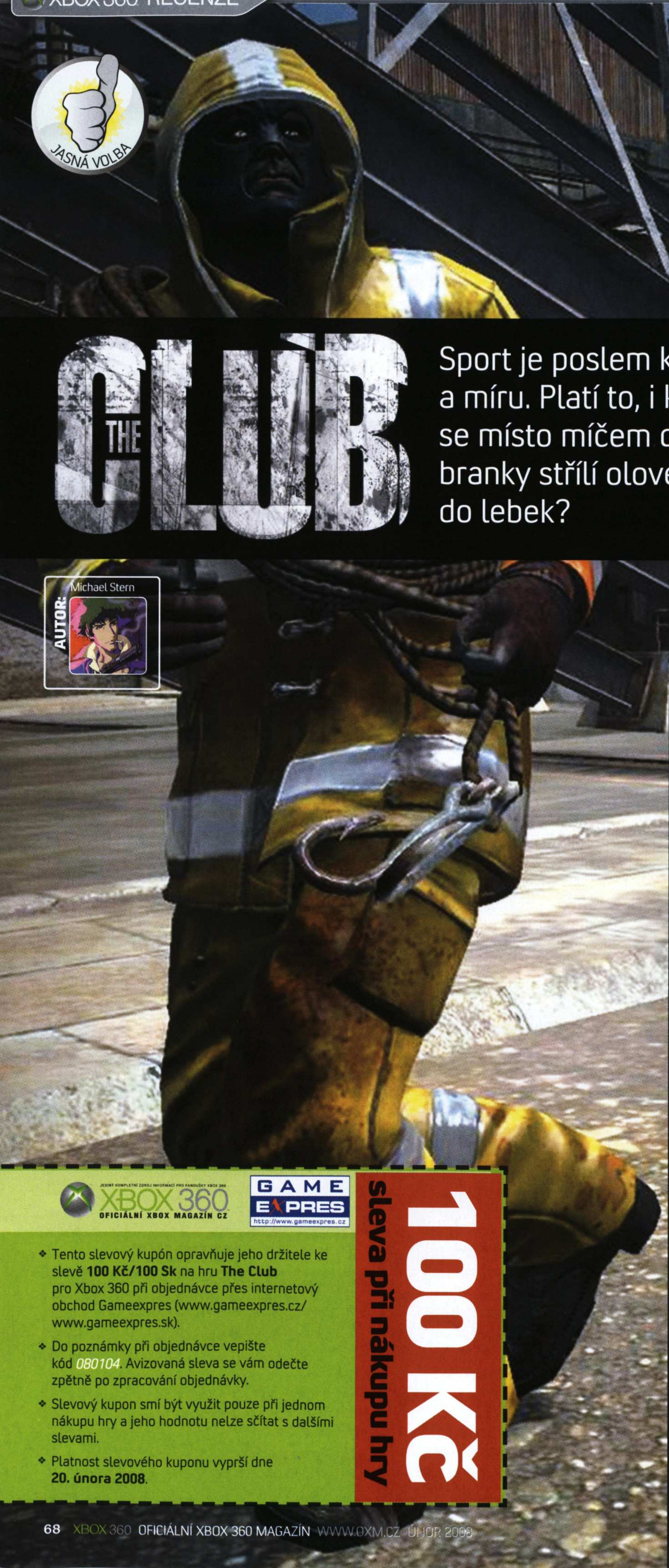
BURNOUT PARADISE

- ✓ Velký, otevřený svět
- ✓ Zběsilá, dynamická a akční hratelnost
- ✓ Spousta možností interakce s prostředím
- ✓ Nápaditá náplň hry
- ✓ Výborný model poškození
- ✗ Nemožnost přeskočit animace srážek

HODNOCENÍ

BURNOUT PARADISE JE ZÁVODNÍ HRA, KTERÁ VE VAŠÍ SBÍRCE NEMŮŽE CHYBĚT.

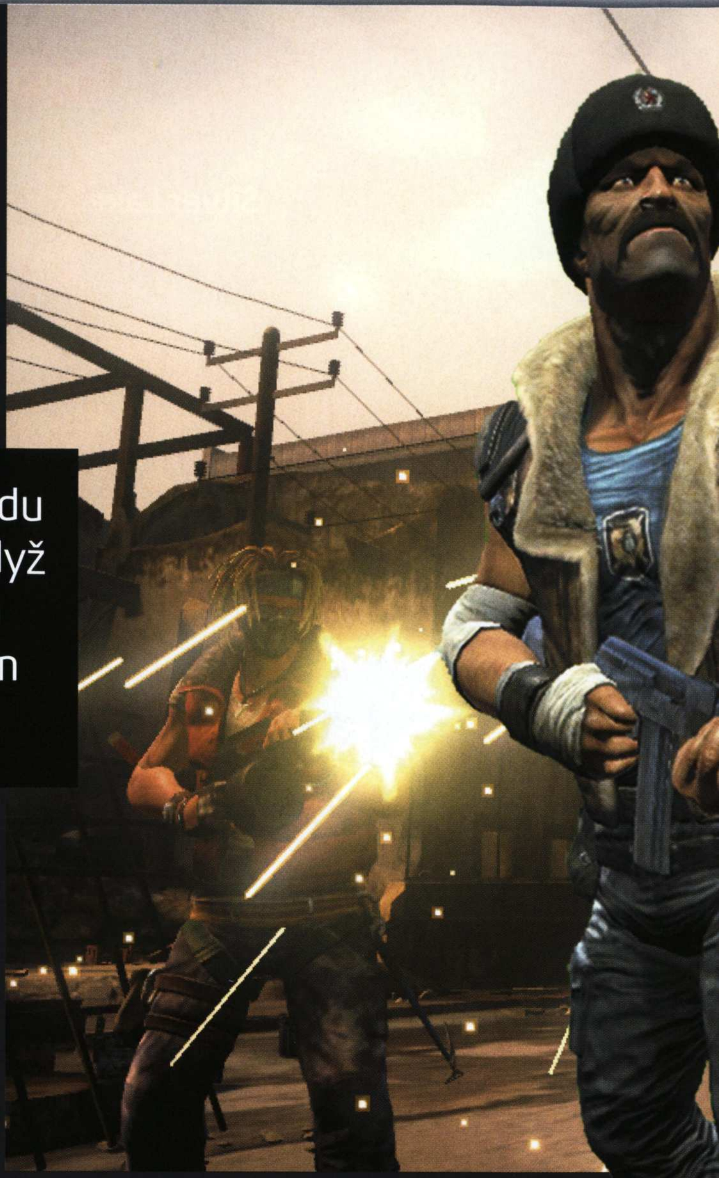
9,2



THE CLUB

Sport je poslem klidu a míru. Platí to, i když se místo míčem do branky střílí olovem do lebek?

AUTOR: Michael Stern



A RKÁDY, HERNÍ ŽÁNR, který existoval o mnoho let dříve, než si jeho název vypůjčil Xbox 360 pro předělávky starých titulů v programu Live Arcade. Před dvaceti lety se hry obešly bez zamotaných zápletek a strhující výpravy. To až moderní doba nastolila nepsané pravidlo, že úspěšný titul musí mít příběh dojemný jako plyšový medvídek s ustřelenou nožkou, jemuž ukradli lízátko a navíc vymáchali kožich v kaluži. Herní scéna si kdysi dlouhou dobu vystačila s jedním svalnatým hrdinou (raketou, pacmanovitou koulí nebo mimozemšťanem), šipkou dopředu a nekonečným přívalem nepřátel. Síla her typu Contra netkvěla v délce nebo narativní stránce – hráč dokončil úroveň v džungli za pět minut, další desetiminutovku strávil v tematicky zcela odtržené základně, pak vymýtil doupě vetřelců a byl konec. Co potom? Spustit znovu, pokusit se dosáhnout vyššího skóre, lepšího času nebo pozvat kamaráda a rozdat si to ve splitscreenu!

JEDNODUCHOST VRACÍ ÚDER

Když studio Bizzare Creations (autoři závodní série Project Gotham Racing) poprvé vyrukovalo s The Club jakožto s primitivní střílečkou, v níž hráč popadá panáka a tupě se s ním prodírá hordami ještě tupějších nepřátel (takže vzniká nová úroveň tuposti srovnatelná s kácením třísetletých dubů lžičkou), kritika nedávala projektu mnoho šancí k úspěchu. Hra je přitom přesně tím typem arkády popsaným v úvodním odstavci. Béčkové intro představuje osmici hlavních hrdinů, kteří jako by si odskočili z klasické bojovky a byli nahnáni do krvavé arény zvrhlé soutěže pořádané organizací vlivných osobností zvanou The Club. Drsný Sibiřan, zkrachovalý hráč pokeru, znuděný zbohatlík hledající adrenalin nebo zdivočelý a nebezpečný bezdomovec, ti všichni budou ve speciálně vyhrazených arénách bojovat

Postavy z The Club měly původně sloužit pouze jako modely závodníků na motorkách v Project Gotham Racing 4. Až později přišla myšlenka na stvoření nové hry. Zajímavý zrod, nemyslíte?

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

100 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **The Club** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/ www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080104*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky.
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **20. února 2008**.

THE CLUB

DETAILY	
VÝVOJÁŘ:	BIZZARE CREATIONS
VYDAVATEL:	SEGA
POČET HRÁČŮ:	1–4
XBOX LIVE:	ANO, AŽ 8
V PRODEJI:	OD 8. ÚNORA
CENA:	1 599 KČ

ZABIJÁCI Z NOUZE I POVOLÁNÍ

Ačkoliv v The Club zdaleka nejde o příběh, autoři vykreslili historii každé z osmi postav, jež se utkávají v obskurní hře o život. Navíc se hrdinové liší třemi atributy, silou, rychlostí a výdrží, takže si lze mezi nimi snadno najít oblíbence. Bude jím brutální, ale nemotorný Rus Dragov, otřískaný hráč pokeru Finn nebo lidská šelma Nemo v gumové pláštěnce a masce, jež překvapí svými bleskovými reflexy?

Prostředí je zničené, ale mohlo být zničitelnější

»Osm hrdinů, osm map, čtyři obtížnosti a šest herních módů – nespočet kombinací, které je nutné pokořit

o život. Hráči to ale může být lhostejné. Primárním cílem je střílet, utíkat a s odhodláním chamtivého křečka hromadit herní body.

Osm hrdinů, osm map, čtyři obtížnosti a šest herních módů – nespočet kombinací, které je nutné pokořit, aby hra odhalila všechny své skuliny. Bizzare Creations se netají, že titul vznikl coby vedlejší produkt při pracích na Project Gotham Racing. Autoři původně tvořili pouhé modely závodníků z PGR, ovšem z těch se brzy stali hlavní protagonisté The Club. Pak již stačilo pouze recyklovat kvalitní grafický engine a jízdu v automobilech převést na běh o život po svých. Výsledek představuje netradiční druh závodů, v nichž místo plynu figuruje kohoutek zbraně a smrtící zatáčky střídají stejně nebezpeční protivníci.

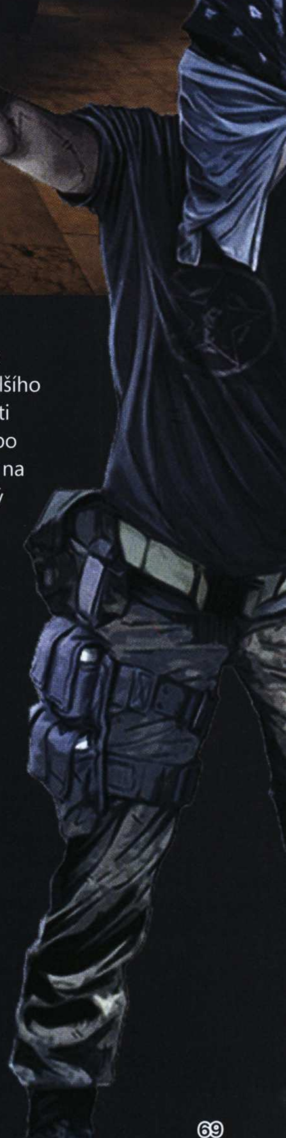
SE ŠPERHÁKEM TO NEODEMKNEME

Podobně jako v závodech jde především o neustálé dosahování lepších výsledků a zpřístupňování dalších tratí, zde map a dalších doplňků. Právě odemykání nového obsahu je jedním z elementů, na němž The Club stojí. Na počátku se hráč dostane pouze k jediné mapě, několika postavám, patetické pistoli a i nejtěžší obtížnost je uzamčena. Stačí však vzít osud do vlastních rukou, podrobit se prvním vlnám nepřátel, a pokud se povede, ukousnout další uzamknuté sousto z velkorysé nabídky hry.

Cíl návrhářů je zřejmý a neměnný po prvním proběhnutí úvodní úrovně – udržet adrenalin někde na úrovni berserka a administrativního úředníka, kterému ruplo v bedně. Po nulovém úvodu do mise se hráč usazuje za ramenem vybraného protagonisty, přičemž od první vteřiny se spouští lítá akce. Jejím specifikem je, že nikdy nekončí. The Club nezná několikavteřinové pauzy na nabrání ztracených životů, zorientování se v mapě nebo snad odpočinek prstů týraných gamepadem. Střílet se musí kontinuálně, přičemž The Club k tomu jako hlavní páku využívá všudypřítomnou honbu za body. Skóre přibývá za každého zlikvidovaného protivníka nebo sestřelení speciální, často důmyslně ukryté značky, ovšem to není vše. S každou smrtí nepřítele naskakuje na obrazovce multiplikátor bodového ohodnocení. Zastřelí hráč deset protivníků za sebou? Za jedenáctého dostane desetkrát víc bodů! Multiplikátor však neustále klesá s tendencí Xboxu hozeného do jezírka, a tak je nutné se zatraceně snažit, aby hráč odpravil dalšího nešťastníka do několika vteřin po smrti předchozího. Jen ti nejlepší dokážou po hutném tréninku udržet multiplikátor na vrcholu po celou hru a neztratit jediný benefit.

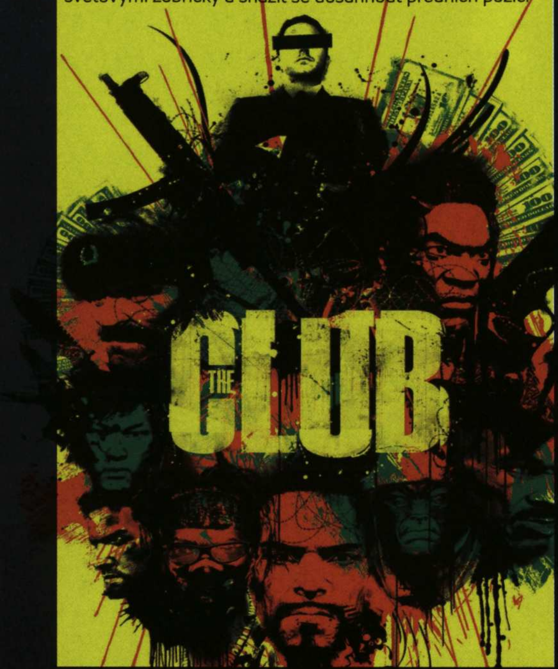
ZBĚSILOST, KAM SE PODÍVÁŠ

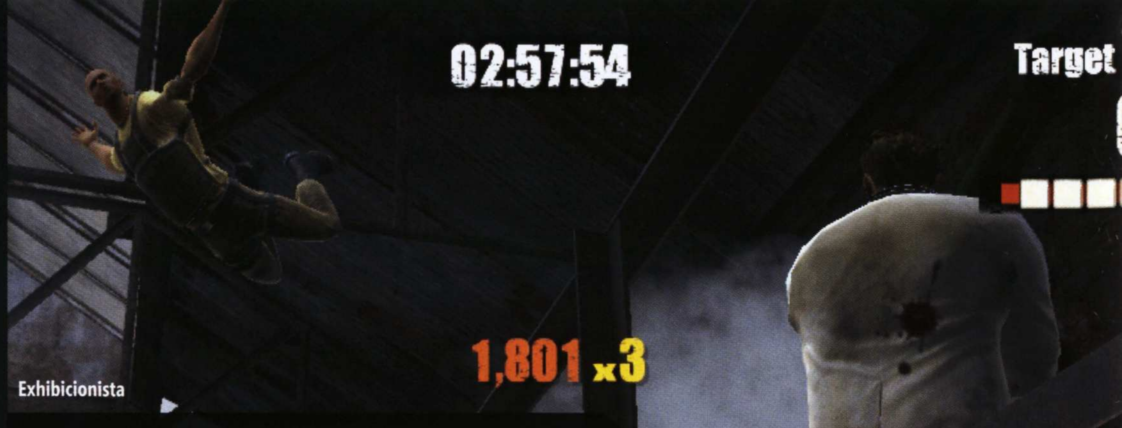
Stačí honba za body k zábavě? Bezpochyby, stejně jako si závody vystačí s nekonečným ježděním dokola po okruzích. Tak jako závodní hry však není The Club pro každého. Na své si přijdou milovníci jednoduché akce a absolutního, nezávazného odreagování, které lze dávkovat po čtvrthodinových jednohubkách; déle proběhnutí žádné z map netrvá. K obrazovkám hráče přilepí zejména neustálé dění jdoucí ruku v ruce s nečekaným spádem. Navzdory primitivnímu konceptu není na nudu čas, neustále je co kontrolovat. Neklesá multiplikátor? Má hrdina dost životů, nábojů? A kolik kulek zbývá v zásobníku? A co ▸▸



V OSMI SE TO LÉPE STŘÍLÍ

Číslo osm je v The Club všudypřítomné. Je zde osm postav, osm map a osm multiplayerových módů pro maximální počet osmi hráčů. Ti se mohou střetnout nejen prostřednictvím Xbox Live, ale také přes systémový kabel či dokonce až ve čtyřech na jedné konzoli. Módy představují derivaci těch z hry jednoho hráče s několika perličkami, jako když modrý tým pročesává mapu a co nejrychleji se snaží sestřelit červené symboly lebek a naopak. Multiplayer je stejně frenetický jako klasická hra, přičemž ani když hráč nenalezne odpovídající spoluhráče, nic není ztraceno. Vždy lze okamžitě porovnat své skóre se světovými žebříčky a snažit se dosáhnout předních pozic.





Exhibicionista

Jako prskavky o Vánocích

»Cíl návrhářů je zřejmý a neměnný po prvním proběhnutí úvodní úrovně – udržet adrenalin

teprve až se přidají módy na čas a smrtící zóny, které hráč musí opustit do pěti vteřin po jejich překročení!

The Club je navíc plný titěrných mikrorozhodnutí poplatných propracované mechanice získávání skóre a důmyslnému návrhu map. Vyměnit zásobník, nebo si nechat poslední kulku, za kterou se v případě zásahu počítá speciální bonus? Pokračovat k další místnosti plné protivníků, nebo si odběhnout do postranní chodby pro lékárničku a riskovat tím ztrátu multiplikátoru? Závodní střílení nabývá na svěžesti, jen je potřeba vypnout mozek a akceptovat, že hráč vše dělá pouze pro body a překonávání dřívějších rekordů bez jakéhokoliv vyššího cíle, jenž by The Club zastřešil příběhem nebo výpravou.

8×8×6×4 = 1 536 DŮVODŮ K HRANÍ

Ačkoliv autoři připravili pouze osm odlišných map, jsou to jednotlivé herní módy, které násobí počet zabijáckých „závodních okruhů" na několik desítek. V každém z nich hráč začíná v jiné části mapy a vydává se jinou stezkou, stejné zůstává pouze zasazení. Hned první opuštěná ocelárna rezivějící někde v Německu nabízí kombinaci exteriérů i zašlých dílen, přičemž mezi nosníky a plechovými plošinami vybíhají jako na běžícím páse cíle na odstřel častující hráče typicky germánským přízvukem familiérním uvítáním „Arschloch!" apod. Hráč postupuje přes Benátky, loď nebo vězení až k česky pojmenovanému bojišti. Charakteristikou map je, že jsou neměnné. Nepřátelé číhají vždy na stejných místech – tu vyleze ze dveří klasický padouch, onde vyrukuje těžkooděnec se štítem a o kousek dál zase obsadí věž vzdáleného kostela žoldák s raketometem. Bizzare Creations se tím snaží dát hráči možnost pilovat průchod každou úrovní k dokonalosti, takže na desátý pokus již bude spontánně mačkat za oním rohem spoušť, jinde si počká okamžik na nástup vlny nepřátel atd.

Než se však z takové filozofie dostaví stereotyp, uplyne řada hodin zejména díky množství módů založených, jak jinak, na udržení konstantní hladiny adrenalinu v krvi. Sprint představuje klasické proběhnutí úrovně s vidinou nasyslení největšího skóre. Siege a Survivor staví hráče do role lovené zvěře, útesu, na který naráží vlny po zuby ozbrojených protivníků snažících se jej udolat v předem stanoveném časovém limitu. Nelze se ovšem kamkoliv schovat, hráč je izolován na omezeném plácku, a jelikož mu zákeřní pořadatelé soutěže implantovali do útrob dálkově ovládanou výbušninu, nemůže překročit vyznačené hranice oblasti na déle než pět sekund. O to více to zamrzí, když oblasti s pomyslnou cedulkou „Hic sunt leones!" skýtají dočasný úkryt nebo spásnou lékárničku. Je nutné bleskově vážit rizika a zůstat v pohybu. Nejzábavnějším módem se nicméně stává Time Attack – zabíjet protivníky a za každého získat několik vteřin na konto ubývajícího časového limitu, jinak hráči exploduje výbušnina ve vnitřnostech, zní jeho motto.

ZABIJÁCKÝ SPORT

Project Gotham Racing hře propůjčuje svou vizuální podobu, jež ji sice neřadí ke špičce dnešních akcí, ale ve členitých a komplikovaných úrovních poskytuje účelové pozadí pro nekončící masakry. Ruku na zadýchané srdce, kdo by stíhal při sledování všech těch ukazatelů a čítačů bonusů sledovat ostrost textur? Neškodila by pouze větší míra destrukce prostředí, kulky létají po tisících, a jelikož ne vždy zasáhnou kýžený cíl, ale třeba zeď, volají po větším využití. Umělá inteligence je na tom podobně jako grafika. Proč tvořit mnohastránkové skripty, když se životnost nabíhajících protivníků pohybuje v řádu mrknutí oka nervózní ropuchy? Snad proto se v určitých okamžicích nelze vyhnout situacím, kdy nepřátelský žoldák naběhne před hráčovu hlaveň, a místo aby zahájil palbu, pokusí se předvést akrobatické vystoupení čítající kotouly, pokleknutí a obecně nesmyslné kreace zakončené třeba zmateným úprkem kamsi do černé díry virtuálních neuronů.

Trvanlivost The Club je odvozena od chuti dosahovat lepších výsledků a odemykat nový obsah. Jednotlivé obtížnosti jsou funkčně odstupňovány, takže na základní jsou na zdech vyvěšeny dokonce značky, kudy se v úrovni vydat k cíli, zatímco nejvyšší skýtá výzvu pro opravdové experty. Co když jsou zpřístupněny všechny mapy i zbraně? Pak přichází multiplayer se světovými statistikami hráčů na Xbox Live nebo starý dobrý splitscreen evokující časy slavných arkád a (ne)přátelská utkání, kdy prostorem před obrazovkou létají věty „Teď tě dostanu, *dosaď libovolnou nadávku dle denní doby*!"

XBOX 360 VERDIKT

THE CLUB

- ✓ Neustálý adrenalin, frenetická akce
- ✓ Dokáže návykově chytnout a nepustit
- ✓ Jednoduché a přitom zábavné
- ✓ Odemykání nového obsahu, hon na skóre
- ✗ Nemusí bavit každého
- ✗ Přehmaty umělé inteligence

HODNOCENÍ

7.8

RELATIVNÍ HODNOCENÍ NEJSOU POPULÁRNÍ, OVŠEM V PŘÍPADĚ THE CLUB NELZE JINAK. POKUD JE HRÁČ PŘÍZNIVCEM NENÁROČNÉ ZÁBAVY, RÁD SI NECHÁ VYHECOVAT ADRENALIN TAKŘKA K EXPLOZI SRDEČNÍ CHLOPNĚ A JDE MU PŘEDEVŠÍM O ČISTOU ZÁBAVU DÁVKOVANOU PO MENŠÍCH BALENÍCH, NECHŤ K HODNOCENÍ PŘIČTE MINIMÁLNĚ PŮL BODU. PRO OSTATNÍ HRA PŘEDSTAVUJE MODERNÍ NÁVRAT ARKÁD A ZÁVODNÍ ZBĚSILOST, V NÍŽ JSOU PNEUMATIKY VYSTŘÍDÁNY SAMOPALY A KTERÁ NENÍ STEJNĚ JAKO JEŽDĚNÍ PO OKRUZÍCH PRO KAŽDÉHO.

Jump in.
XBOX 360

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM	
VYDAVATEL:	MICROSOFT GAME STUDIOS
VÝROBCE:	BLUESIDE
XBOX LIVE:	ANO, 2–4
POČET HRÁČŮ:	1
V PRODEJI:	OD 1. ÚNORA
CENA:	1 499 KČ

DETAILY

Kingdom Under Fire: Circle of Doom

AUTOR: Karel Kališ

Aneb řekněte: „Buďte sbohem, palce mé!“

MODERNÍ DOBA si žádá zjednodušování. Auta nastartujete zmáčknutím jednoho tlačítka, oheň rozděláte škrtnutím zapalovače, jídlo si během mžiku ohřejete náporem mikrovln a jako samotný vrchol evoluce – Xbox 360 zapnete i pomocí gamepadu. Stejnou filozofií se pravděpodobně řídili i vývojáři z Blueside, když obrali až na akční morek všechny strategické prvky z populární xboxové série Kingdom Under Fire a nástupce s podtitulem Circle of Doom vytvarovali do podoby myšlenkově nenáročné akční rubanice lehce prošpikované jednoduchými RPG prvky. Aby se dokázali odlišit od četné konkurence jako například Ninety Nine Nights, zakomponovali do tradičního schématu hrst netradičních nápadů, jež fungují tu lépe, tu hůř.

HRSTKA VYVOLENÝCH

Velmi radikální a specifický přístup zaujímá Circle of Doom třeba už k samotné narativní složce. Dějové zasazení spadá někam za Crusaders a Heroes (předchozí xboxové díly), takže fanoušci poznají celou řádku známých událostí a postav. A o ty zde jde především, pět hrdinů (plus jeden skrytý, viz boxík) se ocitá v Temné Dimenzi, kde si razí svoji vlastní cestičku klikatícím se osudem. Styl vyprávění však není takřka provázán se samotnou hratelností, což dává celkové soudržnosti dost na frak. Co si pod tím představit?

Veškeré dějové posuny probíhají ve snu, v jiném světě, než je ten, v němž se prosekáváte takřka nekonečnými zástupy protivníků. Snový svět můžete navštívit pouze na předem daných místech, u sošek sloužících zároveň i jako obchodníci a zadavatelé questů. Nové informace se dozvídáte poměrně nahodile, ve hře funguje celá řádka neprůhledných faktorů, které ovlivňují snové rozhovory. Často tak budete tápat, co udělat, aby se klubko záhad odmotalo zase o nějaký kousek vpřed, což je místy frustrující. Ostatně mimo příběh je i další omáčka, ve které je potopena hratelnost, hodně řídká. Mimo sen nenarazíte na žádné postavy na pokec a samotné úkoly jsou až pateticky generické. Je vidět, že se tvůrci zaměřili hlavně na samotné masakrování zástupů pekelných zrůd.

XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **200 Kč/200 Sk** na hru **Kingdom Under Fire: Circle of Doom** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080102*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky.
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **20. února 2008**.

200 Kč
sleva při nákupu hry

Netlačte se, na každého se dostane

7 ZÁKLADNÍCH POUČEK PRO SYNTÉZU PŘEDMĚTŮ

Syntéza je jedním z nápadů, které obzvláštňují Circle of Doom. Bohužel ve hře vám její principy moc nevysvětlí, takže vám snad přijde vhod několik následujících tipů:

1. Syntézu lze provádět pouze ve svatyních
2. Výsledek syntézy je předem vždy vidět v pravém okně
3. Výsledné statistiky předmětu záleží na primárním předmětu
4. Úrovně u stejných vylepšení se sčítají
5. Počet slotů na vylepšení zůstává stejný, jako u primárního předmětu
6. Pro několikanásobný počet vylepšení musíte mít dostatečný počet slotů
7. Po syntéze se vylepšení řadí podle úrovní

ŠVIH, ŠVIH, KŘUP, PLESK!

Snižování stavů oslizlých obludek je tak zábavné, jak to jen může frenetická akce nabídnout. Hrdina snímaný z pohledu třetí osoby se prostřednictvím vašeho zběsilého bušení do tlačítek ohání zbraněmi, likviduje početné davy protivníků, sbírá předměty, mocná brnění a stále silnější zbraně vypadnuvší z masového pyré, postupuje z úrovně na úroveň, občas zkříží čepele s bossem… v zásadě nic netradičního. Prostředí se poměrně často střídá, stejně jako osazenstvo určené k likvidaci. Zábavu osvěžují i prvky typu syntéza předmětů, střídání denní a noční doby a získávání nových dovedností.

Problémem je, že vám potrvá, než proniknete do jejich zákonitostí, a některé originální nápady (jako třeba dovednosti) se ukážou ne zcela promyšlenými. Například dovednosti vás na začátku nadchnou netradičností. Pro jejich získání si nejprve musíte vzít ve snovém světě quest, který vám řekne, kolik a jaké stvůry musíte pro naučení se nového triku pobít. U prvních dovedností je to fajn, protože na potřebné stvůry narážíte po cestě. Bohužel to neplatí u pokročilejších, které vás nutí se zčásti vracet do již prošlých lokací a zčásti čekat, zda se potřebná zrůdička objeví někdy v budoucnosti. Navíc požadavky se dozvíte až po přijmutí questu a zároveň můžete plnit pouze dva. Každý sice můžete zrušit a vybrat si jiný, ale to je dost otravné. Korunu tomu nasazuje i jejich slabá účinnost, na standardní obtížnost poměrně rychle zjistíte, že vynaložená námaha na získání schopnosti není zúročena ve snazší pobíjení protivníků, takže na dovednosti rezignujete.

Podobné nedomyšlenosti kazí hru, a čím víc do ní pronikáte, tím výrazněji vyplouvají na povrch. Úvodní uspokojení z étericky čisté brutální akce se pozvolna rozplývá s dorážejícím přílivem stereotypu, který jen ojediněle a pomíjivě boří nějaký osvěžující prvek jako třeba nová účinná zbraň či postup na vyšší úroveň. S nástupem silnějších protivníků zavítá na scénu i další otravný prvek, kterým jsou nepřerušitelná komba. Občas se dostanete do sledu omračujících úderů, z nichž není šance vyklouznout, a vy si vyzkoušíte nevděčnou zkušenost fackovaného panáka. Přesto má Circle of Doom v kapse jedno skryté eso, které hru může ochránit od potupného vyndání disku z mechaniky a uložení na místo, kam slunce nesvítí (do nejzazšího rohu zásuvky pochopitelně).

MASAKRUJÍCÍ KVARTET

Některé původně dementní designérské prvky jsou chytrým nápadem, jakmile se do hry přidá spoluhráč. Circle of Doom nabízí kooperativní hru až pro čtyři hráče. V ten okamžik doceníte rozdělení příběhu na šest jednotlivých větví a pasáže ve snu, protože pokud některý z hráčů jednoduše nechce sledovat příběh, nemusí a stejně tak ten druhý nezdržuje ostatní od akce. Ve společné hře se uplatní prvky, které předtím postrádaly smysl, jako třeba defibrilátor na oživení parťáka či speciální dovednosti ovlivňující spoluhráče. Jedinou hrubkou kooperativní hry zůstává absence hry přes System link.

Circle of Doom sice evidentně zklame fanoušky taktického řádění minulých dílů, ale přesto dokáže nabídnout i slušnou dávku zábavy. Ze hry je patrné, kterým směrem se chtěli tvůrci vydat, a je škoda, že jim to příliš nevyšlo. Pokud patříte mezi fanoušky masivních akčních rubanic, můžete nový díl Kingdom Under Fire vyzkoušet prostřednictvím demoverze. Pokud však nemáte pár kamarádů na kooperativní hru, doporučil bych sáhnout po jiném kousku.

XBOX 360 VERDIKT

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

- ✓ Rozdílné postavy
- ✓ Chytlavá akce, hlavně co-op
- ✓ Několik netradičních nápadů…
- ✗ …které nefungují moc dobře
- ✗ Rychlý nástup stereotypu
- ✗ Otravná kamera

HODNOCENÍ

LINEÁRNÍ AKČNÍ MLÁTIČKA S CELOU ŘÁDKOU NETRADIČNÍCH NÁPADŮ, KTERÉ BOHUŽEL PŘÍLIŠ ČASTO NEFUNGUJÍ. JAKO KOOPERATIVNÍ RUBANICE VŠAK NABÍZÍ VELMI SLUŠNOU ZÁBAVU.

6,2

BYLO NÁS PĚT

Každá z postav v Circle of Doom je jedinečná, se svými silnými a slabými stránkami. Poznat je a vyrovnat se s nimi se stává základním kamenem úspěšného hraní.

CELINE
Elfí královna z časů dávno minulých. Vpřed ji pohání touha zachránit a vyléčit svoji lásku, Curiana (odemykatelná postava, za kterou lze hrát po dokončení hry za Celine)

- Vhodná pro nováčky
- Málo HP, rychlá, dobrá regenerace SP
- Zaměřuje se na zbraně na dálku a schopnosti
- Potřebuje zabít pouze 2/3 monster pro získání schopnosti

DUANE
Dřívější poddůstojník Kendala, je příbuzný s ecclesianským Patriarchou. Staví pouze na osobních tužbách a nemá respekt k víře a přesvědčení jiných

- Vhodný pro pokročilé hráče
- HP ani SP nejsou nejvyšší, je pomalý, těžko ovladatelný
- Nejsnáze se mu zvyšuje Luck a toho využívá i pro boj
- Dokáže používat Gatling Gun, jednu z nejlepších zbraní ve hře

KENDAL
Hrdina uvězněný v těle Encablossy (temný pán), který je užírán mutací. Jako generál ecclesiánské armády zachovává klid i v nejdivočejších bojích

- Vhodný pro středně a pokročilé hráče
- Vysoký počet HP, méně SP, je pomalý
- Hůř ovladatelný, ale nabízí silné údery na blízko i na dálku
- Jeho zbraně dokáží pojmout hodně vylepšení

LEINHART
Princ z Vellandu. Mnoho let byl pravou rukou Regniera. Jeho mysl se zmítá v chaosu touhou po moci, neopětovanou láskou a respektem k otci

- Vhodný pro nováčky
- Méně HP, dobrá regenerace SP, velmi rychlý
- Leveluje snáze než ostatní
- Slušné údery na blízko i na dálku

REGNIER
Původně nesmrtelný Lord z Hexteru. Ztratil téměř veškerou moc včetně nesmrtelnosti. Je zmítán pochybnostmi, ale přesto odhodlán pokračovat dál

- Vhodný pro nováčky a středně pokročilé hráče
- Hodně HP a velmi silné údery, ale pomalý
- Neustálý nedostatek SP musí být kompenzován předměty
- Jako jediný dokáže přidávat schopnosti zbraním

Lidé a včely – to nikdy nedělá dobrotu

BEE MOVIE GAME — DETAILY

VÝVOJÁŘ: ACTIVISION
VYDAVATEL: CD PROJEKT
POČET HRÁČŮ: 1–2
XBOX LIVE: NE
V PRODEJI: OD 16. LISTOPADU 2007
CENA: 1 499 KČ

Bee Movie Game

Burnout hadr

Máme jí co závidět, výšku, ze které vidí svět. A o tom vypráví nám potom včelka... Barry B. Benson.

AUTOR: Jiří Škrampal

PAN VČELKA, jak zní český překlad nejnovějšího filmového trháku Simona Smithe, je překvapivou výjimkou, která potvrzuje pravidlo brakovosti videoher na filmové téma. Pan Včelka prostě zabodoval a ani k tomu nepotřeboval Karla Gotta.

Ve zkratce by se hra dala popsat jako GTA pro děti. Vskutku bizarní kombinace, že? Jisté podobnosti New Hive City a San Andreas si ale nelze nevšimnout. Město, ve kterém dostanete hned na začátku velkou míru volnosti, je solidně rozlehlé a především v něm máte vždy co dělat. Na rozdíl od GTA však městská část pouze vyplňuje mezery mezi pestrými příběhovými misemi, jež zasahují snad do všech videoherních žánrů. O podobnou pestrobarevnost se vývojáři v minulosti snažili už nesčetněkrát – a často byl výsledný efekt podobného ražení jako kočičkopejskovské vaření dortu. Bee Movie Game se naštěstí zdržuje přílišné komplexnosti, jež by byla na úkor zábavy, a v její jednoduchosti vidím jednoznačné plus.

Ve včelím městečku jezdí pilné včelky ve svých miniaturních autíčcích a jejich drtivá většina vám je k dispozici. Nečekejte ale, že při zmáčknutí tlačítka Y hlavní hrdina vytáhne řidiče z auta, omlátí mu hlavu o kapotu a nechá ho ležet na ulici v tratolišti krve. Včelky jsou tvorové mírumilovní (hra má rating 3+), a tak stačí nasednout do auta jako spolujezdec a váš kolega vás odveze, kam si budete přát, přičemž vozidlo ovládáte vy. Taktéž na přejíždění civilistů si můžete nechat zajít chuť, vždycky vám mršky uletí. Jelikož hra postrádá i jakýkoliv kolizní model a autíčka se při potenciální srážce jenom zastaví, byla by ve městě pěkná nuda, kdyby ho tvůrci nenapěchovali minihrami.

Tuhle musíte sbírat med do zkumavky, jindy zase rozvážet ostatní včely po městě jako taxikář à la Crazy Taxi, nebo si to rozdáte s místními řidičskými špičkami v závodu ulicemi města ve stylu Midtown Madness.

Nejzajímavější část hry se ale překvapivě odehrává mimo včelí městečko, a to venku ve světě lidí, kde na Barryho čekají neobyčejná dobrodružství. Patálie včelího hrdiny jsou složené opět převážně z miniher vyžadujících jen základní spolupráci hráče, což jim ovšem neubírá na intenzitě. Na scénku, kdy Barry poprvé letí sbírat pyl, jen tak nezapomenete. Na ovládání se sice jedná o naprosto triviální sekvenci, ale vtáhne vás do hry takovým způsobem, že se před televizí budete kroutit jako žížaly a vaše okolí vás bude mít za blázna. Nemalý podíl na celkovém dojmu má i grafika. Původní film je vytvořen s použitím nejnovějších animátorských technologií stejně jako například Shrek. Je milé sledovat, že v některých scénách začíná naše bílá mašinka filmům od Dreamworks šlapat na paty s vykreslováním v reálném čase.

Stylový smysl pro humor a výtečná hudba jsou prvky, které si sice hra vypůjčila od svého filmového klonu, platí ale za další plusové body do celkové mozaiky zvané Bee Movie Game. Několika šrámy na kráse mohou být snad jen občasné problémy s kamerou a ne úplně ideální vyprávění příběhu. Víc než kdy jindy nám chyběla i česká lokalizace, která by takhle vydařené hře pro děti rozhodně slušela.

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ
GAME EXPRES http://www.gameexpres.cz

100 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě **100 Kč/100 Sk** na hru **Bee Movie Game** pro Xbox 360 při objednávce přes internetový obchod Gameexpres (www.gameexpres.cz/www.gameexpres.sk).
- Do poznámky při objednávce vepište kód *080103*. Avizovaná sleva se vám odečte zpětně po zpracování objednávky
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **20. února 2008**.

XBOX 360 VERDIKT

BEE MOVIE GAME

- ✓ Jednoduché a zábavné minihry
- ✓ Výtečné audiovizuální zpracování
- ✓ Vhodné pro všechny
- ✗ Sbírání pylu
- ✗ Krkolomné vyprávění příběhu
- ✗ Příliš jednoduché

HODNOCENÍ

JEDNODUCHÁ A PŘESTO ZÁBAVNÁ HRA, KTERÁ SRŠÍ FILMOVOU ATMOSFÉROU, KOUZELNÝMI SCÉNKAMI A VTIPEM. POKUD JSTE BYLI ZOUFALÍ Z NEDOSTATKU HER, KDE KREV NETEČE PROUDEM, BEE MOVIE GAME POTĚŠÍ VÁS I VAŠE DĚTI.

8.1

Ve včelím městečku najdete mimo jiné i automatovou hernu, a ne jen tak ledajakou. Activision si připravil šest včelích remixů starých arkádových hitů, a tak se vám postupem času odemknou hry jako Frogger, Galaga nebo Space Invaders.

LOONEY TUNES: ACME ARSENAL — DETAILY

VÝVOJÁŘ: RED TRIBE
VYDAVATEL: WARNER BROS INTERACTIVE
POČET HRÁČŮ: 1–2
XBOX LIVE: NE
V PRODEJI: OD 30. LISTOPADU 2007
CENA: 1 399 KČ

Looney Tunes: Acme Arsenal

To je konec. To jsem přece-ce-ce-ce měl říct já! Tak to řekni. To je konec, tyádýdádá

AUTOR: Jiří Škrampal

TAKÉ JSTE SI VŽDYCKY říkali, kdy už se ten Elmer do Bugse Bunnyho konečně trefí? Je to profesionální lovec, má kulovnici a Bugs je jenom králík, tak kde je zakopaný Sam Sheepdog? Pokud doufáte, že situaci konečně vezmete do vlastních rukou, musíme vás zklamat. Absence lovu králíků by hře ale nijak nevadila, problém je v tom, že do ní vývojáři zapomněli importovat zábavu.

Nové Looney Tunes je typická 3D akční hopsačka místy říznutá bonusovou úrovní s více či méně šílenými dopravními prostředky. Po většinu hry máte na výběr mezi jednoduchou paletou útoků, se kterými občas vykouzlíte něco jako kombo (spíš omylem než schválně). Hra jejich použití nijak nevyžaduje, a tak se vám povede namačkat správnou kombinaci většinou jen při zuřivém mačkání všech tlačítek. A když už má hra v názvu Arsenal, asi tušíte, že hlavní role se zde ujaly povětšinou netradiční zbraně. Nebo to tak tvůrci alespoň zamýšleli. Ve výsledku jsou ale všechna likvidovadla doslova k uzoufání stejná.

Jedinou výjimku představuje plamenomet, který si ale lze koupit pouze u speciálního automatu, a když už za něj vyhodíte všechny peníze, vydrží vám sotva pět minut. A co potom? Vrátit se ke slaboučkým blasterům, co jiného. Aby toho nebylo málo, všechny zbraně mají zapnuté autozaměřování a neexistuje žádný použitelný způsob, jak ovlivnit, na co právě střílí.

Většinu času to kupodivu nevadí, ale stane se vám, že byste se rádi nejdříve zbavili právě tamtoho robota. Opět smůla, buď jej musíte rozmlátit ručně, nebo si počkat, až se zbraň usmyslí a laskavě se přepne na něj.

Hru začínáte jako Bugs Bunny nebo Marvim Martian. Později se vám odemkne celý zástup Looney Tunes charakterů a dokonce se nezapomnělo ani na speciály jako Green Bugs nebo Duck Dodgers. Aby vám nebylo líto, že proháníte po ošklivém 3D světě jen jednu svoji oblíbenou postavičku, můžete si ke hraní přizvat kamaráda a trpět společně. Smutným faktem bohužel zůstává, že kooperativní multiplayer je s nadhledem jedinou světlou stránkou hry, a když zamhouříte obě oči, dá se hraní ve dvou považovat za trochu stravitelnější (pozor, neplést si se zábavou).

Grafika je dalším hřebíčkem do rakve. Dost o tom prozradí i fakt, že vizuální stránka Xbox 360 verze je totožná s PS2 mutací, takže se nám někde v programování ztratila jedna celá konzolová generace. Hra tak dle očekávání vypadá poněkud mdle. Charaktery sice působí dobře, byť se nesnaží žádnými cell-shadingovými efekty tvářit jako kreslené předlohy, prostředí levelů je ale jednoduchoučké a nepřátelé také zrovna dvakrát moc trojúhelníků nepobrali. Pravděpodobně kvůli přemíře kresleného násilí dostala hra rating 7+, čímž okázale odklízí ze scény největší základnu diváků kreslených filmů Looney Tunes. Dostáváme se tak k otázce, komu je hra vlastně určená. Žádný zodpovědný rodič ji svým dětem nekoupí a každý dospělý raději sáhne po kvalitnějším titulu. Vřele to doporučujeme i vám.

Elmerovi se konečně podařilo dostat Bugse Bunnyho. Alespoň toho názoru byl autor komediálního animovaného seriálu Family Guy, který s týmem vytvořil krátký šot, v němž všem ukázal, jak by to s Elmerem a Bugsem bylo doopravdy. Pokud zadáte do youtube heslo „bugs bunny killed", uvidíte neslavný konec slavného králíka. Varování: jen pro fanoušky černého humoru.

XBOX 360 VERDIKT — LOONEY TUNES: ACME ARSENAL

- ✓ Jsou to Looney Tunes
- ✓ Multiplayer neuraží
- ✓ Duffy Duck s brokovnicí vypadá vtipně
- ✗ Odfláknuté
- ✗ Repetitivní
- ✗ Zabití dobré licence

HODNOCENÍ

ACH BUGSI, JAK HLUBOKO JSI KLESL. DLE VAROVÁNÍ NA KRABIČCE OD HRY DRŽTE DÁL SVOJE DĚTI A DLE NAŠEHO VAROVÁNÍ SE OD NÍ DRŽTE CO NEJDÁL I VY SAMI.

3.9

CO SE DĚJE V TRÁVĚ

ANEB CO ZAJÍMAVÉHO SE URODILO NA XBOX LIVE

AUTOR: Michal Jonáš

Znovu jsme tu s naším pravidelným seriálem o zajímavém herním obsahu, který se za poslední týdny objevil na Xbox Live Marketplace. Tento měsíc se opět nese ve znamení šetření vašich bodíků, protože plná polovina všech následujících přídavků je zcela zdarma. Výběr nejlepšího stahovatelného obsahu z Xbox Live za poslední týdny servírujeme v následujících přehledech.

TEST DRIVE UNLIMITED: BALÍČEK NOVÝCH VOZŮ

VÝROBCE: EDEN GAMES

ŽÁNR HRY: AUTOMOBILOVÁ ARKÁDA

CENA: 350 MP

Po delší době o sobě dává vědět arkádový závodní simulátor, a to sedmičkou nových vozů do vaší garáže. Nejatraktivnější z nich je bezesporu klasické „junior Ferrari" Dino 246 GTS nebo tradiční motocykl z Albionu Triumph Daytona 995. Zámořskou školu zastupuje např. Pontiac Solstice a pro fajnšmekry doplněk nabízí také Lamborghini Diablo GT. I když balíček až na pár výjimek neobsahuje extra atraktivní automobily, díky poměrně nízké ceně mu to můžeme odpustit.

FORZA MOTORSPORT 2: RENAULT CLIO 197

VÝROBCE: TURN 10

ŽÁNR HRY: AUTOMOBILOVÝ SIMULÁTOR

CENA: ZDARMA

Příkladný důraz na hodnotné balíčky nového obsahu ztělesňuje druhá Forza, tvůrci nás stále těší novými vozidly i dalšími závodními okruhy. Nové přídavky jsou tentokrát z prvního košíčku, ze kterého si tradičně můžete vybrat buď plnohodnotný ale placený set nových vozidel (informace v jiném odstavci), nebo se spokojit s jedním vybraným autíčkem zcela zdarma. Šťastlivcem je kompaktní Renault Clio současné generace v úpravě Renault Sport, jenž je šířen samostatně a také jako součást prosincového balíčku dalších vozidel.

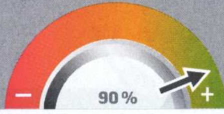
FORZA MOTORSPORT 2: DECEMBER CAR PACK

VÝROBCE: TURN 10

ŽÁNR HRY: AUTOMOBILOVÝ SIMULÁTOR

CENA: 400 MP

O Renaultu Clio modelového roku 2007 již řeč byla, nyní ještě zbývá doplnit informace o dalším balíčku nových vozidel do Forzy Motorsport 2. Do garáže vám zacouvá celkem slušná desítka automobilů, z nichž vyčnívá hlavně dvojice supersportovních Ferrari. Model 599 GTB Fiorano je možná ještě uniformní vůz, ale okruhový speciál pro bohaté Ferrari FXX musí chytnout za srdce každého fandu vzpínajících se koní pod kapotou. Kromě zmíněného Clia skýtá přídavek ještě jednu lahůdku, a to ďábelsky silný Renault 5 Turbo. Deset pěkných nových strojů za 400 bodů je určitě velmi dobrá nabídka.



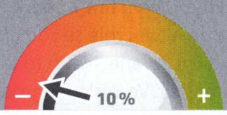
VIRTUA FIGHTER 5: CUSTOMIZATION PACK 3

VÝROBCE: SEGA

ŽÁNR HRY: BOJOVKA

CENA: 200 MP

Potřetí nabízí Sega svůj balíček přizpůsobení postav ze hry Virtua Fighter 5. Jeho náplň je zcela stejná, jako u minulých přídavků do této bojovky, takže opět můžete každého bojovníka vybavit další dvojicí oděvních i jiných doplňků. Za stanovenou cenu je to dosti chabý obsah, takovéto balíčky by měli pánové od Segy raději distribuovat zadarmo.



EXIT: ADDITIONAL STAGE PACK 2

VÝROBCE: TAITO

ŽÁNR HRY: ARKÁDA

CENA: ZDARMA

Exit již dlouhou dobu šlechtí slušná řádka malých, ale zato bezplatných přídavků a i v poslední době se na Marketplace objevil další volný obsah ke stažení. Čtvero dalších úrovní, z nichž jedna je opravdu ultra náročná, sice není nijak široká nabídka, ale druhý takovýto přídavný balíček dokáže hru příjemně okořenit. Již teď můžu prozradit, že to nebude rozhodně naposled, co se nám servíruje bezplatný obsah do Exitu, o všech dalších bonusech vás budeme samozřejmě informovat.

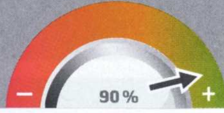
THE GODFATHER: CORLEONE CHALLENGE PACK

VÝROBCE: EA

ŽÁNR HRY: MĚSTSKÁ AKCE

CENA: 260 MP

Být je tento konkurent domácí Mafie již poněkud staršího data, snaží se EA ještě dnes rozdmýchávat zájem o tuto městskou akci sporadickým vydáváním zajímavých přídavků. Aktuálně poslední balíček přináší tucet zcela nových misí do kampaně, z čímž souvisí taktéž čerstvá nadílka deseti achievementů v celkové hodnotě 250 bodů do herního skóre. Pokud se vám Kmotr válí dohraný na poličce, je tento přídavek rozhodně příjemným motivem pro oprášení staré hry.



HALO 3: HEROIC MAP PACK

VÝROBCE: BUNGIE STUDIOS

ŽÁNR HRY: AKČNÍ STŘÍLEČKA

CENA: 800 MP

Obrovskou oblibu Halo 3 má dále živit první prémiový obsah nabízející trojici zbrusu nových multi-playerových map. Lokace Standoff's Valley se základnami na koncích mapy je vhodná pro středně velké počty hráčů, zatímco mapa Rat's Nest's překvapí spletitým labyrintem chodeb, kde se dá jezdit a bojovat s vozidly i ve vnitřních pasážích. Poslední oblast Foundry zase nabízí širokou možnost editace v instantním editoru Halo 3 a její primární pasáže tvoří rozlehlé industriální haly. Lákavý obsah jen kazí dle očekávání vysoká cena, ale fanoušci si jistě této překážky ani nevšimnou.

F.E.A.R.: BONUS MAP PACK + CONTROL & CONQUER ALL PACK

VÝROBCE: DAY 1 STUDIOS

ŽÁNR HRY: 3D STŘÍLEČKA

CENA: ZDARMA

Tyto přídavky jsou sice již staršího data, ale ještě jsme o nich nemluvili a navíc jsou oba zadarmo, takže o důvod víc si je připomenout. První balíček obsahuje tři zcela nové multiplayerové mapy. Druhý přídavek je ještě bohatší. Ke třem novým úrovním pro bitvy více hráčů navíc přikládá nový herní mód, využitelný i v rámci všech starších a původních map. Jeho specifikem je boj a zajímání speciálních checkpointů, přes které musíte ovládnout majoritní část celé lokace. Vzhledem k výborné náplni obou přídavků i jejich bezplatnému stažení od nás oba balíčky obdržely absolutní známku.

ARCADE HITS

SLEVY NA XBOX LIVE!

AUTOR: Petr Urban

Microsoft zahájil akci Arcade Hits, v rámci které nabízí nejoblíbenější Xbox Live Arcade hity za sníženou cenu. Při současném kurzu dolaru jde o velmi příjemný tah pro všechny, kteří se dosud Arcade vyhýbali. Jaké hry si v akci můžete zakoupit?

BANKSHOT BILLIARDS 2 – KULEČNÍK NA VŠECHNY ZPŮSOBY

VYDAVATEL: PIXELSTORM **VÝROBCE:** PIXELSTORM **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **CENA:** 800 MP

800 MP = 380 KČ

Celkem devět různých herních módů postačí i náročnějším hráčům. Simulace kulečníku není nijak komplikovaná, nelze udávat sílu šťouchu, pouze měnit postavení tága. I tak jde ale o zábavnou, oddychovou věcičku, ve které si alespoň procvičíte míření. Co víc dodat... snad jen, že si můžete zašťouchat i ve dvou v multiplayeru. A měnit vzhled stolu.

XBOX 360 VERDIKT 6.2
JEDNODUCHÝ, NENÁROČNÝ KULEČNÍK SE SPOUSTOU RŮZNÝCH MÓDŮ.

ZUMA DELUXE – ZUMA, ZUMA, DOM, DOM, ZUMA, ZUMA, DOM DOM

VYDAVATEL: OBERON MEDIA **VÝROBCE:** POPCAP GAMES **POČET HRÁČŮ:** 1 **CENA:** 400 MP

400 MP = 190 KČ

Chtěli byste se někdy vydat do nejzazších končin lidské civilizace? Poznat kmeny, které dodnes přežívají s tradicemi a rituály stovky let starými, zažít dobrodružství, objevování a nebezpečí? Asi ne. Takže Zuma Deluxe je tu pro vás! Další klasika, kterou v zásadě není třeba dlouze představovat. Jednoduše řečeno, uprostřed herní plochy máte žábu, která plive kuličky. Kolem žáby jsou cesty, ve kterých se valí šňůry kuliček a vy musíte dávat dohromady stejné barvy. Jednoduše geniální.

XBOX 360 VERDIKT 8.2
ZUMU ZNÁ DNES KAŽDÝ A KDO JI NEZNÁ, TEN JI POZNÁ! ZUMA, ZUMA, DOM, DOM.

SMALL ARMS – ROZTOMILÍ CHLUPÁČI S TÁÁÁKHLE VELKÝM KANÓNEM

VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS **VÝROBCE:** GASTRONAUT STUDIOS **POČET HRÁČŮ:** 1–4 **CENA:** 400 MP

400 MP = 190 KČ

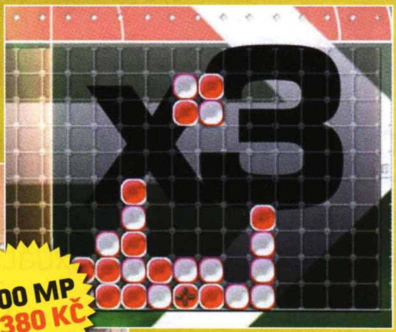
Kde by byl dnes herní svět bez takových klasik jako Scorched Earth, Worms nebo Liero. Small Arms pokračují v nejlepší tradici vyjmenovaných titulů, ale navrch přidávají úchylně zdeformovaná zvířátka coby hlavní hrdiny, kteří se v osmi unikátních, velmi dobře navržených úrovních navzájem řežou hlava nehlava. Na výběr je celkem 12 různých postaviček, každá disponuje vlastní zbraní, navíc lze během hry nasbírat další kousky do arzenálu. Třeba kuše s vybuchujícími šípy nemá konkurenci, ale pozor – může dojít i na „pěstní" souboje. Postavičky mohou z úrovně vypadnout, ale naštěstí se umějí dobře zachytávat okrajů. 360° míření a jednoduché ovládání dělá ze Small Arms jasný hit, obzvlášť pro offline i online multiplayer.

XBOX 360 VERDIKT 8.4
UŽ JSTE NĚKDY VIDĚLI, JAK SE KRÁSNÁ ROZTOMILÁ MALÁ CHLUPATÁ ZVÍŘÁTKA SNAŽÍ VZÁJEMNĚ USMAŽIT PAPRSKOMETY? ZAHRAJTE SI SMALL ARMS A UVIDÍTE. JE TO BŽUNDA.

LUMINES LIVE! – JAPONSKÁ VARIACE NA TETRIS

VYDAVATEL: Q ENTERTAINMENT **VÝROBCE:** Q ENTERTAINMENT **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **CENA:** 800 MP

Lumines vzniklo tak, že si jakýsi Japonec vzal do parády Tetris. Starý dobrý ruský Tetris v rukou šíleného Japonce (protože všichni Japonci jsou šílení, bez urážky), to je jako dát dítěti do ruky letlampu. Jenže série Lumines překvapivě ŽIJE a má se čile k světu prostě proto, že ona stará dobrá zábavnost Tetrisu v ní pořád dřímá. Ale dávat za ni 800 bodů, hmm, hmm, dlouho bych se rozmýšlel!



800 MP = 380 KČ

XBOX 360 VERDIKT 6.1
KDYŽ MÁTE DOST TRPĚLIVOSTI, LUMINES VÁS NAKONEC DOSTANE.

MARBLE BLAST ULTRA – HOVNIVÁLOVA MRAMOROVÁ DOBRODRUŽSTVÍ

VYDAVATEL: GARAGE GAMES **VÝROBCE:** GARAGE GAMES **POČET HRÁČŮ:** 1–8 **CENA:** 400 MP

400 MP = 190 KČ

Kdybych býval věděl, že hry, ve kterých válíte kuličku, můžou být tak zábavné, tak bych nějakou sám vytvořil. Je neuvěřitelné, jak vás jedna zatracená virtuální mramorová kulička dokáže zabavit. Koulíte a koulíte, zdoláváte překážky, sbíráte gemy, zvětšováky, vybuchováky, skáčete, přehazujete gravitaci sem a tam. Nic, co by tady už nebylo, ale pořád je to zábava.

XBOX 360 VERDIKT 7.7
SISYFOVSKÁ PRÁCE. TENHLE TYP HER BUDE BAVIT POŘÁD.

Metal Slug 3

Rozkaz zněl jasně. Zlikvidovat nepřátelské hnízdo za každou cenu. Takže jsme hned za ranního rozbřesku tu pastoušku plnou spících partyzá, eh, co to povídám, fašistů rozprášili na cimprcampr! A teď už hezky spát, děti. Dědeček si jde zavzpomínat na staré dobré časy...

DETAILY

VYDAVATEL: SNK PLAYMORE CORPORATION **VÝROBCE:** SNK PLAYMORE CORPORATION **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **V PRODEJI:** OD 2. LEDNA 2008 **CENA:** 800 MP

XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

A STARÉ DOBRÉ ČASY, alespoň co do ryze akčního ranku, to je Metal Slug. Ano, ještě před ním tu byla (a ostatně stále ještě je) pekelně obtížná a návyková Contra, ovšem tato skutečnost nemůže stabilní pozicí série Metal Slug nijak citelněji otřást. Z automatových heren si tandem neohrožených hrdinů postupně proházel granáty cestičku i na drtivou většinu existujících last-gen platforem a nyní je za pouhých 800 bodů lze pořídit i na XBLA.

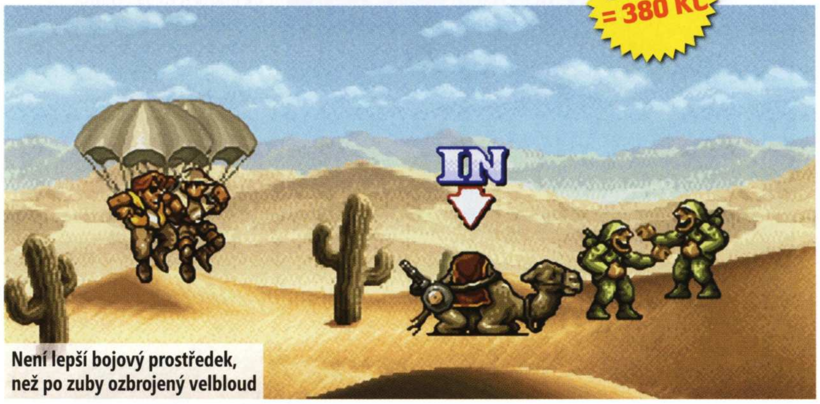
Stěžejní náplň hry spočívá v jediném – zabránit přívalům po zuby, nehty a předkožky ozbrojených nepřátel, kteří se snaží zaútočit na počet vašich životů. K tomu jste průběžně vybavováni rozmanitým zbrojním arzenálem, jehož důsledné využívání a operativní šetření správné munice na určitý typ enemáků je pro další postup zcela rozhodující.

Třetí přírůstek do akční ságy Metal Slug bohudík obsahuje i několik milých žánrových osvěžení: kromě těžké pojízdné vojenské techniky můžete na protivníky pálit i ze hřbetů roztodivné fauny, vypravit se v kosmické raketě vstříc dálavám nekonečného vesmíru anebo usednout do podmořského batyskafu.

Hbité prsty a opakované procházení problémových míst (a že jich je!) vás však zaručeně přenesou k závěrečné blahopřejné obrazovce – a to je asi největší slabina hry. Pokud by byl počet misí o něco málo vyšší, jistě by se tato skutečnost pozitivně odrazila na závěrečném hodnocení.

Václav Valeš

800 MP = 380 KČ



Není lepší bojový prostředek, než po zuby ozbrojený velbloud

XBOX 360 VERDIKT

PARÁDNÍ AKČNÍ JÍZDA VE VELKÉM STYLU EXCELUJÍCÍ ZEJMÉNA PŘI KOOPERATIVNÍM MULTIPLAYERU! SHOOT 'EM ALL!

8.0

Sensible World of Soccer

Dáme góla, dáme! A Nedvěd, to je metrosexuál, metrosexuál, metrosexuál...

DETAILY

VYDAVATEL: CODEMASTERS **VÝROBCE:** CODEMASTERS **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **V PRODEJI:** OD 19. PROSINCE 2007 **CENA:** 800 MP

XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

PŘÍTOMNOST šestnáctibitové „čutací" klasiky v nabídce XBLA nelze kvitovat jinak než s potěšením a povděkem. Před drahnými lety byl Sensible Soccer svou jednoduchostí a přímočarou hratelností spolehlivou volbou, která zejména při současném poměření sil s živým protivníkem neměla vážnou konkurenci. Éra disket s dublovanou kapacitou je však nenávratně pryč, takže pár šikovných hlav a rukou preventivně ušilo osvědčenému konceptu nový vizuální kabátek, přidalo podporu online hry a hybaj na trh.

Na výběr jsou dva základní herní režimy – „Classic" ctící originální letitou předlohu a pak notně zušlechtěný „Enhanced". Ne že by detailnější grafické zpracování mělo jakkoliv zásadnější vliv na intenzitu hráčského zážitku, ale podpora rozlišení 720p je příjemná, zejména s ohledem na charakteristickou titěrnost zobrazení. Nechybí ani jednoduchý manažerský mód, ovšem největší deviza XBLA verze SWoSu je naděvši pochybnost pokročilá podpora online hry. Nejenže se veškeré výsledky zápasů pečlivě archivují v přehledné databázi, ale pustit se do sportovního křížku na virtuálním hřišti vzájemně mohou jak majitelé X360, tak i konkurenční „okenářské" (Windows Vista) platformy.

Společný problém většiny resuscitovaných „retro" titulů je smutný fakt, že herní pamětníci po několika minutách/hodinách vzpomínání na staré dobré časy maximálně uznale pokývají hlavou, zatímco „mladá generace" nemá k podobnému sentimentu důvod. Sensible World of Soccer má však zcela jasný potenciál přitáhnout dlouhodobou pozornost obou těchto táborů. A pranic by nebylo od věci, kdyby hoši z Codemasters časem vyměnili propocené dresy za slušivé khaki kamizolky a vystřihli XBLA port militantně laděného Cannon Fodderu.

Václav Valeš

XBOX 360 VERDIKT

VYDAŘENÁ REINKARNACE SLAVNÉ ŠESTNÁCTIBITOVÉ KLASIKY, KTERÉ NECHYBÍ SPÁD A ŠMRNC VELEPOPULÁRNÍ PŘEDLOHY A NÁVDAVKEM PŘIDÁVAJÍCÍ POKROČILÉ VIZUÁLNÍ ZPRACOVÁNÍ A PODPORU ONLINE HRY.

8.0

800 MP = 380 KČ

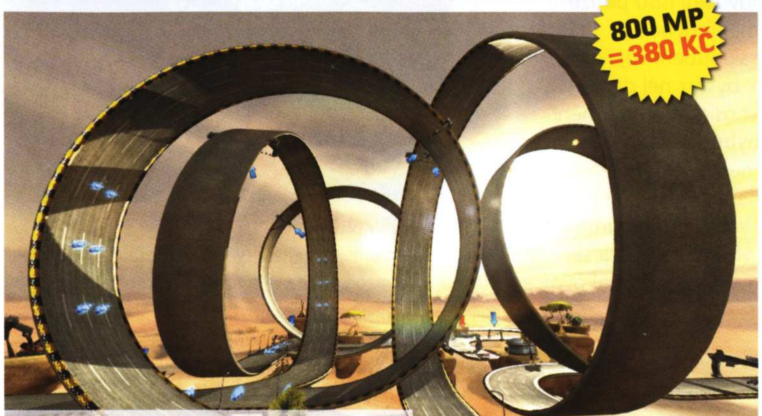
Velmi nebezpečná situace. Skončí pětipixelový míč v brance?

GripShift

Silnice bez hranic. Doslova

DETAILY

VYDAVATEL: SIDHE INTERACTIVE **VÝROBCE:** SIDHE INTERACTIVE **POČET HRÁČŮ:** 1–4 **V PRODEJI:** ANO **CENA:** 800 MP



V multiplayeru přichází čistá zábava ve stylu těch nejlepších klasik od Death Rally po Mashed

800 MP = 380 KČ

POKUS ČÍSLO JEDNA. Spouštím GripShift a říkám si, že to nejspíš bude nějaká plošinovka s panáčkem třímajícím vystřelovací hák ve stylu nezapomenutelného lana u Worms. Překvápko: je to závodní hra připomínající autodráhy Hot Wheels. Zkouším první závodní dráhu. Půlnoční trať, kvílení rychlých kol. Dávám tomu plnej knedlík a zjišťuju, že dráha je jaksi děravá – za sekundu už letím a následně padám kamsi do virtuálních hlubin.

Pokus číslo dvě. Vím, že dráha je děravá. Vím, že nesmím jezdit na plný plyn. Vím, že musím brzdit. Rozjíždím se na plný plyn a modrá rampa mě katapultuje vysoko do vzduchu. Letím směrem k dalšímu kusu dráhy, který je ovšem opět přerušen kmitajícími platformami. Strefuji se na první z nich, dostávám smyk, komíhám se ze strany na stranu a nakonec padám opět dolů.

Pokud číslo tři. Před jízdou si podrobně prostuduji trať, promyslím postup, identifikuji potenciálně nebezpečné úseky, ujasním si, jak celou trať projedu. Jedu opatrně. Sbírám hvězdičky, čas, nitro. Počínám si obezřetně, loopy projíždím naplno s nitrem, v zatáčkách si dávám záležet. V jedné ze zatáček mě při smyku zachycuje mantinel. Jedu dál, čas ubíhá. Loop, nitro, zatáčka. Zamotá se mi hlava, ztrácím orientaci a letím do ha^%^#. $#%%@!!!

GripShift je zajímavá hra. Z neznámého důvodu vás dokáže bavit, i když ovládání není ideální, fyzika také pokulhává a prvních pár jízd bude frustrujících. Přesto si ji užijete – možná právě proto, jak obtížně je přístupná.

Petr Urban

XBOX 360 VERDIKT

ZAJÍMAVÁ A CHYTLAVÁ ZÁVODNÍ HRA PLNÁ PŘEKVAPENÍ. VYDĚRŽAŤ, PIJANĚĚĚĚR!

6.8

Arkadian Warriors

Nebezpečně dětinské akční RPG

DETAILY

VYDAVATEL: WANAKO GAMES **VÝROBCE:** SIERRA ONLINE **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **V PRODEJI:** ANO **CENA:** 800 MP

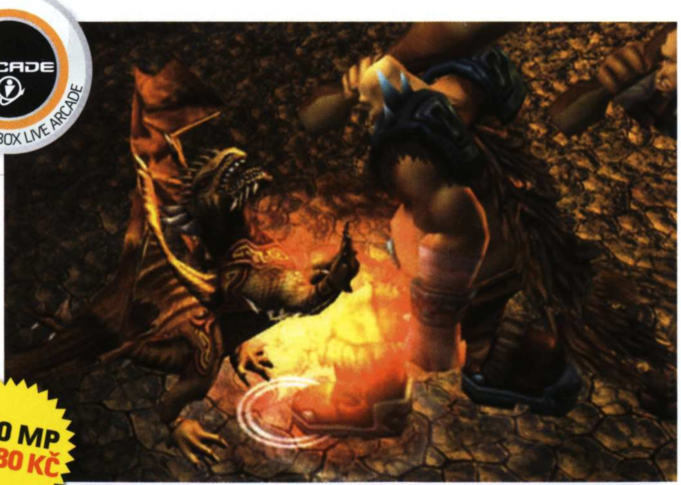
NA HRÁCH pro Xbox Live Arcade se vydělávají slušné peníze. Nejedno velké studio dnes bokem vyvíjí pro tento formát, protože návratnost investic bývá mnohonásobná. Ale vydělávat peníze na nebohých malých dětech, to je tedy pěkná sprosťárna!

Pro nikoho jiného než pro úplně malé děti totiž akční RPGčko Arkadian Warriors není. Nic proti dětským hrám! Mohou být zábavné, originální, chytlavé, a to zdaleka nejen pro svou cílovou skupinu. Ne tak Arkadian Warriors. V úvodu dostanete na výběr ze tří různých postaviček, načež s vyvoleným hrdinou skočíte rovnýma nohama do pohádkového světa plného nebezpečí.

Při prolézání nevelkými, tupě navrženými jeskyněmi narazíte na hordy stále stejných nepřátel, bedny se zlaťáky, předměty, kterých určitě není v celé hře víc než pár desítek, lektvary, několik pastí a možná pár dalších překvapení. Vaše postavička sbírá zkušenosti, může se vybavovat novými předměty a má dokonce různé kouzelnické schopnosti. Může se například proměňovat v mýtické alter ego, obrovskou potvoru, která se s protivníky ani trochu nepáře.

Jakkoliv jsou levely náhodně generované (ono generovat náhodně čtyři místnosti není zas tak těžké), jakkoliv může být kooperativní multiplayer ve dvou zábavný, veškeré úsilí kazí naprosto pitomá kamera a dětinsky ztřeštěný styl soubojů.

Petr Urban



800 MP = 380 KČ

XBOX 360 VERDIKT

AKČNÍ RPGČKO PRO DĚTI A LIDI, KTERÉ BAVÍ PRÁT SE S NEPŘÍJEMNOU KAMEROU, PROCHÁZET POŘÁD STEJNÉ KOBKY A PROVOZOVAT POGO S MEČEM.

5.5

Grafika hry, jakkoliv je jednoduchá, přeci jen dodává alespoň špetku atmosféry

MASS EFFECT

Dáte vesmíru novou naději?

VESMÍREM V MASS EFFECT poletuje nesmírné množství planet s desítkami úkolů, jež nejsou pro zhlédnutí hlavní dějové linie důležité. Věnovat se každé z nich by bylo na vydání masivně efektní příručky v rozsahu celého Xbox 360 magazínu, nehledě na pokažení radosti nad nově objevovanými světy a postavami. Přinášíme tak co nejkratší cestu od prvního spuštění hry k závěrečným titulkům, abyste si mohli vychutnat nádhernou zápletku hry v jednom kuse bez zdržujících odboček.

Při tvorbě postavy nemá volba původu (kolonista, pozemšťan, dítko vesmíru) a životního osudu (přeživší katastrofy, válečný hrdina, bezohledný rebel) zásadní vliv na průběh hry. Vlastnosti se promítnou pouze do několika rozhovorů.

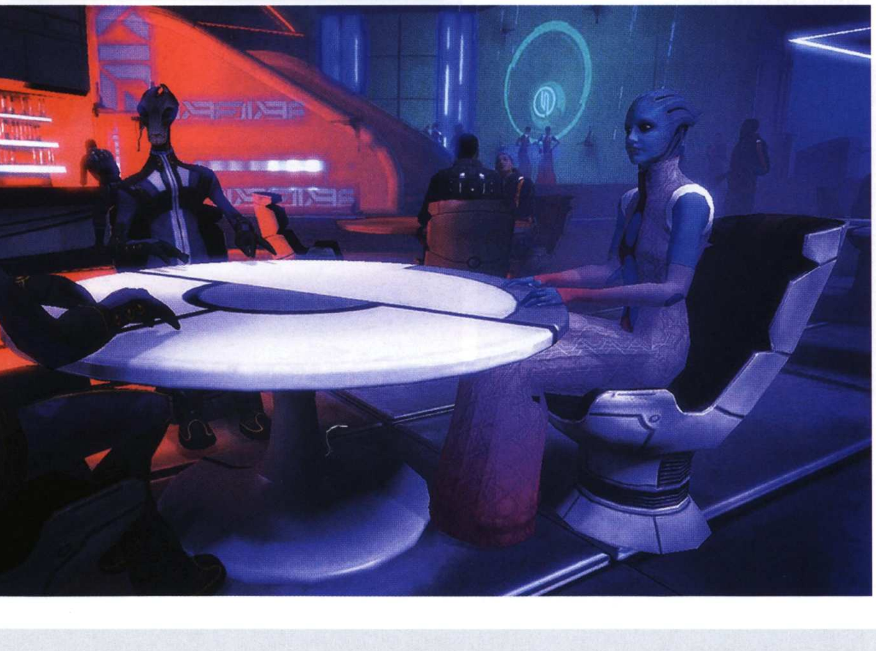
Výběr povolání má naopak obrovský dopad na celou hratelnost. Proslýchá se, že vojáci to mají ve vesmíru nejsnazší. Je to pravda, třída Soldier s sebou přináší největší palebnou sílu, obrovskou zásobu životů a těžká brnění s nejlepšími štíty. Ty lze navíc instantně dobíjet speciálními schopnostmi jako Shield Burst. Ba co víc, díky dovednosti Adrenaline Burst lze všechny z nich okamžitě použít znovu a nečekat na jejich dobití. Po těchto schopnostech byste měli při rozdělování bodů jít jako první.

Ostatní třídy inženýra a adepta může zastat kterákoliv postava z party, ačkoliv hraní přímo za ně je výzvou. Každopádně si pěstujte a vybavujte jednoho souputníka vládnoucího biotickými schopnostmi, ideálně Liaru. Uzavření nepřítele do stáze nebo jeho znehybnění ve vzduchu přijde v závěru hry vhod. Stejně tak se hodí mít v družině vycvičeného technika, jenž bude otevírat bedny s užitečným vybavením.

Další tři povolání jsou pouze kombinacemi předchozích. Infiltrátor představuje skloubení vojáka s inženýrem, bývá z něj dobrý odstřelovač nosící střední brnění. Sentinel je hybridem adepta a inženýra, takže se nespecializuje na žádnou zbraň a spoléhá pouze na své schopnosti. Vanguard prolíná dovednosti vojáka a adepta se specializací na pistole či brokovnice.

LÍNÁ HUBA, VESMÍRNÉ NEŠTĚSTÍ

Více než v kterékoliv jiné hře se vyplatí investovat body do schopností Charm (okouzlení) a Intimidate (zastrašení). Nejenže se sníží ceny vybavení v obchodech, ale především v dialozích vyvstanou nové odpovědi i celá témata. Ta mohou vést k novým úkolům a dokonce je v jednom momentě možné přesvědčit jistou velmi silnou zápornou postavu, aby se vzdala bez boje. Nejen zbraněmi je nutné mluvit! Navíc investování bodů do těchto dovedností je předpokladem k získání několika achievementů.



NORMANDY

Seznamte se s interiéry hvězdné lodi Normandy, bude vám na dlouhou dobu domovem i společnicí. Pokračujte hlavní chodbou kupředu, vyzpovídejte navigátora Presslyho a doktorku Chakwasovou, načež vstupte na můstek a promluvte s Nihlusem.

EDEN PRIME

Po uvítání na povrchu Eden Prime vás zelené údolí zavede až k močálu. V jeho pravé části leží na zemi první upgrade kit, vezměte jej a pokračujte na druhou stranu. Cesta začne být lemována mrtvolami – po prvním souboji se chvíli věnujte rozdělení dovednostních bodů v nabídce menu. Nemiňte další upgrade kit a po střetu s prvními Gethy promluvte s Williamsovou. Na cestě k vykopávkám vyberte několik beden a po animaci se vydejte vinutou stezkou napravo nahoru od kamenného kruhu. V táboře si osvojte první minihru s hackováním, načež o kus dále zhlédnete další animaci s hlavním záporákem Sarenem. Při následující přestřelce se ukryjte za kamenem a snažte se na dálku odpálit červené kontejnery. Osvoboďte zajatce z ubikace hned napravo. Pokud jste investovali body do přesvědčovacích metod, hodí se z jednoho z nich vytáhnout informace o pašování – získáte užitečné vybavení. Dole již čeká mrtvola přítele, zbabělec za bednami, z nějž lze zastrašením vytáhnout upgrade pro granátomet, a další upgrady za plápolajícími ohni. Na palubě vlaku se kryjte za překážkami a probojujte si cestu až k řízení na přídi.

Časový limit pěti minut je benevolentní, pomalu se vypořádejte s odporem na horních ochozech a deaktivujte čtyři nálože, jejichž polohu prozradí radar. Poblíž poslední bomby vede cesta po plošinách dolů až ke kýžené bóji, ovšem než ji prozkoumáte, nahlédněte do kontejnerů nalevo a na centrální platformě.

AUTOR: MICHAEL STERN

NORMANDY

Po probuzení pohovořte s Ashley a napravo od východu z ošetřovny navštivte svou skříňku. Pak pokračujte na můstek, ale těsně před ním (u navigační mapy) seberte z pultu manuál. Na můstku vezměte nadsvětelný komunikátor pro další zkušenostní body a návštěvu lodi završte cestou do protější místnosti, kde promluvte s pilotem Jokerem.

THE CITADEL

Rozjezd je za vámi, vítá vás vesmírná metropole Citadela plná nejpestřejších herních úkolů. V následující části se bude návod zabývat pouze misemi souvisejícími s hlavním dějem. Z ubikace se vydejte doleva dolů po schodech, dalšími dveřmi opět doleva a na prostranství doprava k futuristickému taxíku. Nabídne se jediná možná cesta do Citadel Tower. Kousek nad úvodními schody narazíte na hovořící Turiany. Po jejich vyzpovídání oběhněte fontánku a běžte po schodech nahoru, až vás zastaví delší slyšení galaktického koncilu. Ať již budete reagovat jakkoliv, velitel vás nakonec odkáže na jistého Harkina, jenž by mohl pomoci. Seběhněte po schodech dolů, aktivujte terminál taxislužby a odleťte do lokace Chora's Den.

Připravte si zbraně, budete přepadeni zabijáky. Po jejich smrti vstupte do putyky a dejte se doleva, automaticky a trochu neortodoxně se seznámíte s drsňákem Wrexem. Harkin posedává u stolu přímo před nosem. Během konverzace se mimo odhalení pravé minulosti kapitána Andersona dozvíte rovněž polohu dalšího potenciálního spojence, Garruse. Ten se pohybuje ve zdravotnickém křídle, kam jste v této fázi nuceni dostat se po svých. Není to daleko, po opuštění Chora's Den se vydejte po schodech doleva, za dveřmi na druhé straně chodby doprava, načež se ocitnete v prostorné hale plné života. Dveře kliniky se nacházejí nad eskalátory po levé ruce. Po souboji budete mít možnost reorganizovat svůj tým, doplnit MediGel u automatu na ošetřovně a buď se rovnou vrátit do Chora's Den, nebo se zajít blíže seznámit s Wrexem, jenž je cennou posilou týmu. Právě nyní prochází lokací C-Sec, kam vedou eskalátory, které jste minuli při cestě na kliniku, honem za ním! Do C-Sec vás vyveze výtah, od něj se stačí dát doleva a narazíte na Wrexe. Bez většího přesvědčování se přidá na vaši stranu, takže po dalším přeskupení členů týmu se můžete vydat taxíkem na protější straně místnosti zpět do Chora's Den.

Padouch Fist již o vás ví, a tak vám přichystal plasmové uvítání. Vyčistěte místnost (pozor na žoldáka nahoře nad barem) a v zadním traktu osvoboďte skladníky, hrajete-li za ty hodné, nebo je jednoduše zastřelte, dáváte-li přednost reputaci Renegade. Za skladníky se nachází skříňky se zbraněmi, ty vyberte a pokračujte až k hlavnímu stanu zlouna Fista. Rychle se ukryjte za zdí, a ještě než si to vyřídíte s Fistem osobně, zničte dvě automatické věže v zadní části místnosti. Po rozhovoru bleskově seberte předměty ze země (jsou určeny pro postranní úkol, takže se mohou hodit později) a vyberte sejf na zdi napravo. Nyní máte jen čtyři minuty na to, abyste vyběhli z Chora's Den (pozor, objeví se zde noví žoldáci) a vydali se po schodech doleva, jako když jste mířili na kliniku.

Zlikvidováním tří protivníků pomozte quarianské dívce, která vám za odměnu předvede nevyvratitelný důkaz proti Sarenovi. Po animaci se spolu s družinou ocitnete v úvodním pokoji Citadely, odkud povedou kroky opět k terminálu taxíku – destinace Citadel Tower. Koncil konečně udělí Shepardovi titul Spectra a pošle jej do doků. Ty jsou vystavěny nad prostorami C-Sec, vede do nich výtah v centrálním tubusu hned naproti dopravnímu terminálu. Po rozhovoru s oficiály vám budou nabídnuty tři možnosti, kam se vydat – planety Feros, Noveria a hvězdokupa Artemis Tau. Jak ovšem nadhodí velitel, třetí možnost dává z hlediska vývoje příběhu největší smysl. Vzhůru na palubu Normandy, kde vám bude poprvé dovoleno chopit se kormidla nad hvězdnou mapou. Následující cesta vede do systému Artemis Tau (na mapě jako Liara's Dig Site), sektor Knossos a planeta Therum.

THERUM

Rozjeďte se podél pravé strany lávového jezírka přímou stezkou kupředu. Narazíte na výsadek Gethů. Ten zlikvidujte primárním nebo sekundárním dělem a kousek před základnou s dělovými věžemi odbočte do průsmyku napravo. Číhá zde jedna patetická věž a základna, kterou vystřílejte vozidlem, vystupte a otevřete bránu ovládacím panelem v budově po levé straně. Pokračujte po povrchu planety, ale pozor na stráže u vjezdu do tunelu. Před konfrontací se opravte a vyčkejte na obnovení štítů. Pamatujte, že nejsnazší způsob, jak se zbavit dotěrných raketometčíků, je rozmašlovat jejich skafandry pod koly Mako, případně popojíždět ze strany na stranu a uhýbat pomalým raketám. Po dlouhé projížďce zablokuje cestu hromada suti. Vystupte a probojujte si cestu pěšky po stezce vinoucí se nahoru až k dolu. Před továrnou si uložte pozici, čeká vás první těžší souboj.

Po zákeřném přepadení se ihned ukryjte za první bednu nalevo. Cílem přestřelky je vyhnout se energetickým projektilům gethské kreatury – sledujte modré jiskření kolem její hlavy, jež signalizuje brzkou střelbu. Nejprve z úkrytu zlikvidujte pěší vojáky, pak taktikou vykouknutí a krátkých dávek odpravte mechanickou stvůru. Cesta do dolu napravo je volná.

Sjeďte prvním výtahem dolů, zaběhněte za jeho

JAK SE STÁT MISTREM BOJE?

Biotické síly celého týmu ovládáte přidržením pravého nárazníku a následným výběrem. Pokud však nehrajete na nejtěžší obtížnost, zhruba do poloviny hry se bez nich obejdete – natolik jednoduché jsou souboje. V menu se proto vyplatí zapnout aktivní používání sil vašimi společníky (nativně je nastavena možnost „Defense Only," čímž sami používají pouze štíty a podpůrné schopnosti). Přepnutím na „Active" začnou parťáci zařazovat do boje ničivé tlakové vlny, stázová pole apod. Ovšem v pokročilejší fázi bitky přitvrdí a je vhodné začít síly ovládat manuálně. Mějte pak na paměti jedno pravidlo – v Mass Effect neexistuje žádná forma many ani jiné energie. Dovednosti se automaticky a relativně rychle dobíjejí, takže se je neostýchejte hojně používat.

Pokud se přiblížíte k nepříteli, standardně se objeví na radaru a na obrazovce se zobrazí údaj o stavu jeho životů a štítů. Protivníky lze ale zranit, i když ještě zdaleka nemáte jejich polohu zachycenou na radaru – stačí si jich v dálce všimnout a přesnou muškou je ostřelovat z relativního bezpečí.

Krytí za překážkami využívejte výhradně při boji na velkou vzdálenost, ideálně při ostřelování sniperkami. V potyčkách nablízko totiž mají protivníci tendenci oběhnout hráčův úkryt a zmalovat mu ciferník, zatímco je bezmocně připlácnut k barikádě.

pravou stranu, kde leží lékárnička a odkud lze pohodlně odstřelit věže u další zdviže. Po cestě dolů do hlubin vykopávek naleznete Liaru, uvězněnou v silovém poli. Cesta k jejímu vysvobození je na dosah – vidíte obrovský těžební laser v jeskyni? Jen pozor na odstřelovače! Laser se spouští čtyřmístným kódem, který je nutné odhadnout. Žádné písmeno se neopakuje, přičemž to správné vždy po stisknutí zasvítí zeleně. Cesta k Liaře se uvolní, přičemž po vysvětlující animaci vás čeká další přepadení. Pokud bude situaci komplikovat kroganský válečník, zlikvidujte nejprve jeho pohůnky a až poté se pusťte do něj. V momentě, kdy mu dojdou štíty, se vší silou rozeběhne proti vám, čímž dokáže hlavnímu hrdinovi pořádně pošramotit ciferník. Držte se proto po okrajích místnosti, abyste mohli kdykoliv začít utíkat, zatímco svůj tým budete udržovat naživu, aby Krogana ustřílel k smrti.

FEROS

Planeta Feros cirkuluje kolem svého slunce v souhvězdí Attican Beta, sektoru Theseus. Pokud jste tak neučinili dříve, můžete si projít můstek lodi a prozkoumáním několika terminálů si přijít na pár zkušenostních bodů navíc. Východ z lodi se nachází nalevo od pilotní kabiny. V instalaci vám vyjde naproti Afroameričan a pošle vás probojovat se gethskou okupací až k otevřeným dveřím do tubusu, na který narazíte, vydáte-li se rovnou za nosem skrz ubikaci. Na její druhé straně naleznete předáka Faie. Po krátkém rozhovoru začněte systematicky podle rudých teček na radaru čistit celou lokaci, než se přehraje animace s odlétající lodí. Poté se vraťte zpět k Faiovi. Prozradí, že se Gethové utábořili v laboratoři ExoGeni – cesta do jejích útrob vede zpět otvorem za Faiem, ovšem hned nad schody se dejte doprava k výtahu.

Dole již čeká Mako a atmosférická projížďka tunely na vysoko položených hradbách. Cestou můžete zastavit u skrýše kolonistů nalevo od hlavní silnice, její poloha je označena na mapě, přičemž hráč zde získá nepovinný úkol zachránit dceru jednoho z osadníků. Jakmile dojedete k úzké štěrbině, vysedněte z Mako a zlikvidujte několik otravných Stalkerů. Nacházejí se zde zakódované dveře ukrývající gethského robota (zničit odpálením kontejneru za ním) a bedna s vybavením. Naproti dveřím seskočte dírou v zemi dolů a po rozhovoru s Lizbeth se připravte na obranu před predátory. Žádný problém, takže po vystřílení kreatur můžete znovu pohovořit s dívkou, jež vám prozradí užitečné informace. V zadní části tohoto tunelu se nacházejí dveře vedoucí k transmitéru hlídanému Kroganem. Vyslechněte zprávu a pokračujte dále (všimněte si modrého silového pole na exteriérovém prostranství), pak po schodech nahoru až k místnosti s Gethy, kde se přehraje animace vysvětlující ukotvení Gethské lodi ke stanici. Vyčistěte rozlehlou místnost opodál a seberte lístek z terminálu na jejím konci. Obsahuje informaci o poruše dveří hangáru, které jsou při

nesprávném nastavení tlaku schopny rozdrtit i ocelovou traverzu… nebo kotvu Gethské lodi! Nuže, nastavte nesprávně tlak aktivací tří z pěti přepínačů nalevo od terminálu – zleva je to druhý, čtvrtý a pátý, poté znovu použijte terminál.

V chodbě nalevo od terminálu se vyplatí vyrabovat kontejner se zbraněmi. Po naplnění inventáře se vraťte celou cestou zpět až do lokace, kde před chvílí blokovalo cestu modré silové pole. Za průchodem již čeká stará známá Lizbeth, která se k týmu dočasně přidá. Cesta vás dále dovede až k zaparkovanému Mako, s nímž se postupně vracejte k úkrytu kolonistů. Lizbeth poblíž něj automaticky vystoupí, následujte ji. Po dramatickém vývinu událostí si můžete vybrat, zda vyřešíte situaci s Thorianem po dobrém (v rozhovoru přijměte od matky Lizbeth nervový plyn), nebo nakonec všechny postřílíte. Pokud se rozhodnete pro pionýrství, je nutné po konverzaci aplikovat upgrade nervového plynu na granáty v menu. Zpět do vozidla, jež rozjeďte na plný plyn na začátek mise. Jakmile narazíte na první zombie a než otevřete hangár za ní, pořádně se vyzbrojte a přichystejte plynové granáty. Nemrtvé bez skrupulí zastřelte, ovšem po levé ruce se skrývají kolonisté ovládaní Thorianem. Ty omračte granáty (mají relativně široký akční rádius). Nastupte do výtahu opodál, z jeho destinace se dejte ostře doleva a po schodech dolů na místo, kde jste dříve mluvili s Fai Danem. Leží zde pět dalších nervových granátů a o kousek dále terminál otevírající průchod k finální části.

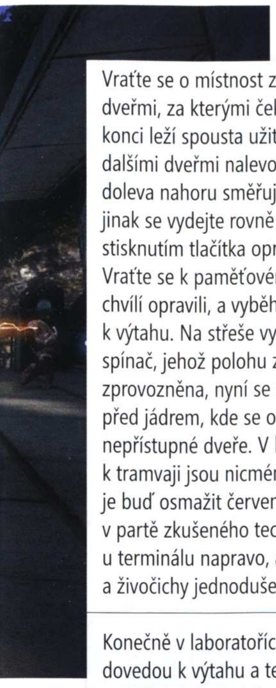
Vejděte do otevřeného průchodu a seznamte se s Thorianem. Souboj s ním spočívá v ustřelení organických úchytů, jimiž se stvůra drží nad propastí. Pokračujte proto od vchodu doprava, cestou likvidujte protivníky, a jakmile uvidíte chapadlo, ujistěte se, že je vzduch čistý, a zničte jej (po tomto aktu obvykle procitnou Thorianovy zombie). Problém mohou představovat klony ženské Asari – zabijte ji jako první, nebo ji útokem zblízka shoďte přes okraj ochozu do propasti. Mezi souboji lze nicméně libovolně ukládat pozici, a tak je úspěch jen otázkou času. Po Thorianově konečném pádu do hlubin se budete moci rozhodnout, zda zachráníte novou známou Shialu (pomůže kolonistům obnovit osadu), nebo ji zabijete.

NOVERIA

Cestou na Noveriu ve stejnojmenné hvězdokupě i systému Sheparda kontaktuje koncil. Zajděte si poslechnout zprávu do komunikační místnosti hned naproti hvězdné mapě a pokračujte na planetu. Při cestě z doku budete překvapeni hlídkou, nicméně ať již odpovíte jakkoliv, má to vliv pouze na reputaci Paragon/Renegade. Pokračujte do útrob instalace, po rozhovoru s ženou v růžovém jeďte výtahem dolů a promluvte s chapadlovitým obchodníkem Opoldem v prosklené místnosti napravo. Chce přinést pašovaný balíček, který se nachází přímo před vstupem do Normandy. Pokud si chcete zkrátit cestu k další pasáži, ale zároveň přijít o řadu dialogů a bodů na konto Paragon/ Renegade, nepředávejte zásilku Opoldovi, ale od jeho kukaně se vydejte po schodech dolů a doleva. Ohlaste se u ženy v růžovém a balíček předejte administrátoru Anoleisovi v zadní místnosti. Nyní jste obdrželi přístup k vozidlu Mako, jež čeká v hangáru na druhé straně haly.

Při jízdě kolem zasněžených bójí si všímejte ztroskotaných strojů, nalézá se u nich užitečné vybavení. Dávejte však pozor, abyste neumrzli, jakmile vystoupíte z Mako. Tunely s raketometčíky lze s trochou štěstí natvrdo projet, nicméně pohodlnější je taktika postupného vykukování a schovávání se před raketami, až odpor ustřílíte k smrti (první z tunelů je nejobtížnější).

Jakmile dorazíte do základny, zlikvidujte odpor a pokračujte po schodech nalevo. Za dvojicí deaktivovaných dveří zabočte doprava, vyberte vybavení z místnosti a nyní cestou zpět do chodby k červeně ozářenému výtahu. Nahoře se seznámíte s novým druhem nepřátel – za žádnou cenu nedovolte, aby se vám Rachni ve své velké i malé verzi dostali na tělo. Po schodech napravo pokračujte po ochozu dále, prozkoumejte místnosti vpravo a výtahem znovu nahoru. V místnosti s útočícími Rachni nezapomeňte nahodit proud u stanice po levé ruce, seberte opravárenský kufřík a v následující místnosti sjeďte centrálním válcem k paměťovému terminálu. Cílem následující minihry je přemístit modré bloky do sloupce vpravo, přičemž posunout lze vždy pouze ten na vrcholu pyramidy a umístit jej na vrchol sloupce jiného. Správná kombinace tlačítek je například X-Y, X-B, Y-B, X-Y, B-X, B-Y, X-Y, X-B, Y-B, Y-X, B-X, Y-B, X-Y, X-B, Y-B.



Vraťte se o místnost zpět a vydejte se levými dveřmi, za kterými čeká výtah. Na jeho druhém konci leží spousta užitečného vybavení a cesta dalšími dveřmi nalevo dále. Plošina vedoucí doleva nahoru směřuje k dalším předmětům, jinak se vydejte rovně k centrální platformě, kde stisknutím tlačítka opravte palivové potrubí. Vraťte se k paměťovému jádru, které jste před chvílí opravili, a vyběhněte po schodech za ním až k výtahu. Na střeše vybijte Rachni a aktivujte spínač, jehož polohu zachycuje radar. Tramvaj je zprovozněna, nyní se stačí vrátit do místnosti před jádrem, kde se otevřely poslední, dříve nepřístupné dveře. V koridoru vedoucím k tramvaji jsou nicméně uvězněni Rachni. Můžete je buď osmažit červeným tlačítkem, pokud máte v partě zkušeného technika, nebo požádat Miru u terminálu napravo, aby otevřela dveře, a živočichy jednoduše odpravit.

Konečně v laboratořích. Jediné aktivní dveře vás dovedou k výtahu a ten dopraví partu k veliteli vojáků. Když zjistí, že jdete po Benezii, dá vám přístup k laboratoři, do níž se vydejte výtahem zpět a napravo k jeho dvojčeti. Dole sedí na židli doktor Tartakovsky, jenž se po rozhovoru odebere do říše mrtvých, ale jeho mrtvola po sobě zanechá přístupový kód k neutronové derachnizaci. Seberte jej, uložte hru a v následující místnosti použijte u terminálu s Mirou. Máte dvě minuty na to, abyste zneškodnili všechny Rachni a doběhli k výtahu – s granáty a zbraněmi na dálku je to hračka. Následuje dvojitá cesta výtahem zpět do místnosti, kde před nedávnem hlídkoval kapitán. Již není na svém místě, ale překvapí vás jen o kousek dále... puškou. Při přestřelce máte velkou šanci zabít kapitána hned zezačátku, když se nekryje. Stačí, abyste se sami schovali za velkou bednu napravo. Pokračujte dveřmi v zadní části místnosti a vyčistěte si cestu až k následujícímu výtahu, za nímž se dejte prvními dveřmi nalevo.

Závěrečná konfrontace s Benezií není nic obtížného, když se ihned vydáte ukrýt před jejími omračujícími silami doprava, čímž ji zcela vyřadíte z boje. Sice na ni nemůžete útočit, nicméně stejně je nutné nejprve zlikvidovat tři vlny nabíhajících nepřátel, než se aktivuje další animace a pustí vás Benezii na tělo. Při konečném střetu je vhodné přiběhnout na plošinu k ní a soustředit se na ni jako na první cíl. Jakmile budou Benezie i okolo pobíhající Asari mrtví, rozhodněte se pro osud královny Rachni a vyberte bedny, které se zde nacházejí (na centrální plošině, kde stála Benezie, a pod ní). Až bude hotovo, je čas vydat se nově otevřenou zkratkou k tramvaji na krátkou cestu k Normandy.

VIRMIRE

Další cíl cesty se nachází v souhvězdí Sentry Omega, sektoru Hoc. Na začátku naskočte do Mako a uhánějte vodní stezkou, ničíce raketometčíky a drony – výborně se lze krýt za skalními výběžky po stranách kaňonu. Za první hradbou narazíte na gethský kolos, zničte jej a na následujícím rozcestí se dejte kteroukoliv cestou, obě vedou k protiletecké věži. U ní vystupte, vyběhněte po schodech napravo, nejprve deaktivujte věž a následně terminálem vedle otevřete bránu. Poberte vybavení a po krátké jízdě v Mako opakujte postup u další brány. Za ní se již nachází vědecký tábor. Po rozhovoru utíkejte doprava, kde již Wrex cvičí svou mušku. Můžete se jej pokusit uklidnit, ale pokud nemáte vysokou schopnost přesvědčování, tak či tak přijdete o dobrého bojovníka (pokud jste jej na začátku hry nevzali do party, tato pasáž se vůbec neodehraje).

Promluvte s kapitánem Kirrahem v přístřešku uprostřed tábora. Budete si moci vybrat, zda se k jeho přepadovému týmu přidá Alenko nebo Ashley. Vyberte jednoduše podle toho, o kterého člena party nechcete v další misi přijít.
V následující části se probojujte do struktury před vámi a nahoře deaktivujte triangulační zařízení. Poté zpět dolů a následujte přímočarou cestu kolem základů stavby. U další části opevnění zničte satelitní vysílač na střeše a vyběhněte na strukturu, kudy vede cesta dále. Po sérii přestřelek dosáhnete velké haly, na jejíž levé straně jsou dveře ústící do bezpečnostní místnosti s panelem. Ten deaktivuje ostrahu výtahem uprostřed, jenž použijte.

Po vysednutí z výtahu seberte biotické amplifikátory ze stolu nalevo a připravte se na hutnou přestřelku. Jedinými dveřmi nalevo ven, tam znovu doleva a přes Asari krčící se v kanceláři (můžete ji zabít nebo propustit) k dalšímu výtahu. Konečně narazíte na další protheanskou bóji, která je tentokrát plně funkční. Jakmile ji použijete, vraťte se výtahem zpět přes místnost, kde se skrývala Asari, a projděte ji. Nalevo uvidíte sklápějící se můstek a za ním útočící Krogany. Cesta vede až k protiletecké věži, kterou vypněte. Počkejte, než dorazí nepřátelé výtahem v místnosti, a s jeho pomocí následně dosáhněte zaplaveného prostranství. Na jeho konci otevřete velkou bránu a za ní již stačí pouze chvíli počkat, než Normandy přistane na povrchu. Nyní je nutné vrátit se stejnou cestou skrz objevivší se protivníky zpět k výtahu. Od něj se dejte doleva, až uvidíte animaci Sarenovy přistávající lodi. Čeká vás bolestné rozhodnutí. Zachráníte Alenka, nebo Ashley? Ať již se rozhodnete jakkoliv, pro jednoho z nich se budete muset vrátit k atomovce a utkat se s přesilou vedenou gethským princem. Za druhým pokračujte dále, v každém případě budete přepadeni Sarenem. Jelikož poletuje na levitační platformě, souboj se vyhrauje více na použití střelných zbraní, do kterých namontujte upgrady proti organickým cílům, a defenzivních schopností. Jakmile Saren odletí, následuje vydatná porce vesmírné historie.

CITADELA

Použitím hvězdné mapy se automaticky přenesete zpět na Citadelu. Po Udinově zradě vyjděte z Normandy, dejte se výtahem dolů a pomocí terminálu napravo zaleťte do nočního klubu Flux, v jehož spodní části sedí u stolku kapitán Anderson. Poté transportem zpět do C-Sec a útulné Normandy.

ILOS

Planeta se nachází v souhvězdí Pangea Expanse, systém Refuge. Mezi ruinami nebude Mako příliš platné, oběhněte jej tedy a proklestěte si cestu poměrně lineární sérií nádvoří až k výtahu zobrazenému na mapě na druhé straně. Vyčistěte další nádvoří, ale ještě než projdete tunelem na jeho konci, vyběhněte po rampě nalevo nebo napravo od něj a vyslechněte zprávu u terminálu. Nyní do tunelu, výtah vás doveze na začátek úrovně, odkud je to jen kousek zpět k Mako, před nímž se nyní otevře brána. Cestu blokuje pouze malý odpor, takže můžete pár patetických vojáků bez střílení minout a dorazit až k silovému poli, které blokuje cestu. Vystupte z Mako a sjeďte výtahem po pravé ruce k terminálu. Rozhovor s Protheanem deaktivuje silové pole nahoře, a tak nic nebrání v pokračování na kolech Mako do nitra instalace. V momentě, kdy se spustí animace zachycující útok na Citadelu, se připravte. Na koketování s gethskými kolosy není čas, prostě si to namiřte po přímce k cívce a nechte se vystřelit do vesmíru.

CITADELA

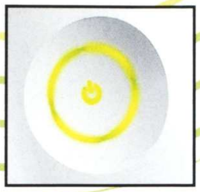
Sbohem Mako. Přivolejte si výtah a sledujte, jak si s ním Saren poradí. Následující část představuje bohaté žně všeho, co vám již dříve přišlo pod mušku – Gethové, Krogani a další, žádného z nich se nerozpakujte zlikvidovat. V místě, kde začne výsadková loď chrlit posily, aktivujte věže v rozích prostranství, schovejte se a počkejte, než koráb zneškodní. Téměř za rohem již spadají věže pod kontrolu nepřítele. Ještě před nimi zabočte doleva a vskočte poklopem na zemi ze vzduchoprázdna do bezpečí Citadely.

Stará známá zasedací místnost koncilu se stane dějištěm závěrečné bitvy. Pokud jste investovali zkušenostní body do umění přesvědčování, lze Sarena zmanipulovat, aby ustoupil. Jinak si to s ním budete muset vyřídit laserovou cestou. To je poměrně obtížné, neboť když už se mu člověk dostane pod štíty, Saren dálkově často přehřeje hráčovu zbraň, a tak je nutné zásobovat zlouna neustálou palbou. Pohyb je samozřejmostí, zakopání se za jakoukoliv překážkou nepomáhá. Jakmile bude Saren skolen, následuje animace a procitnutí Sarenovy gethské stránky. V této fázi neustále uhýbejte před energetickými výboji monstra. Pokud někdo z party ovládá biotické síly, máte vyhráno – Throw, Stasis, Lift, ty všechny dokáží protivníka na okamžik zastavit, abyste měli možnost vystřílet do ní pár dávek. Temná verze Sarena vydrží hodně, ale není nesmrtelná. Jakmile padne, gratulujeme, vesmír je opět zachráněn.

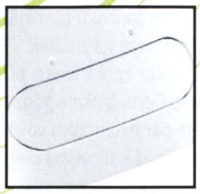
Jump in...

PROZKOUMEJ

kabát svého Xboxu 360 a všechny jeho kapsy

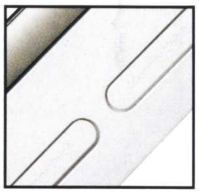


Světelný kruh (světlo života)
Okolo vypínače Xboxu se nachází světelný kruh rozdělený na 4 části, které upozorňují na zapojené ovladače, stejně jako na odpojené kabely a chyby.

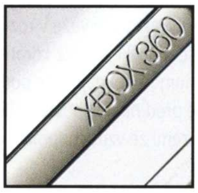


2 přední USB sloty
Nejlépe využitelné pro drátové ovladače i nabíjení těch bezdrátových (pokud máte Play and Charge kit). Slouží také k připojení fotoaparátů, MP3 přehrávačů, volantů a jiných zařízení. Při nevyužití jsou zakryty pružnou záklopkou.

20GB harddisk (dá se koupit zvlášť) 2 499 Kč
Není nutný – v případě zakoupení Arcade verze Xboxu 360 ho nahradí paměťové karty, ale opravdový hráč pevný disk potřebuje na stahování demoverzí, videí a jiného obsahu z Xbox Live.



Paměťové sloty 888 Kč (64MB verze), 1 199 Kč (512MB verze)
Ukládejte na ně své herní světy, Xbox Live účet a Gamer Profile. Pomocí paměťových karet se tyto informace dají přenést i na jiné konzole. K dostání jsou 64MB a 512MB jednotky. Užitečné zařízení, ale spíše pro rekreační hráče. V porovnání s harddiskem jsou totiž finančně dost nevýhodné.



DVD mechanika
Stříbrná krytka pro Premium konzole a bílá pro Arcade verzi. Otevírá se manuálně, pomocí gamepadu nebo ovladače „remote control". Nikdy nehýbejte s Xboxem, pokud je v mechanice médium!

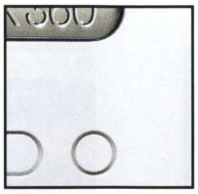
Faceplate od 400 Kč
Nelíbí se vám už barva Xboxu? Pořiďte si nový faceplate, který můžete měnit dle libosti. K dostání je ve spoustě barevných variací zkrášlujících konzoli.

Doporučené doplňky

Play and Charge Kit – 499 Kč
Přestaňte plýtvat AA bateriemi a kupte si tuto věcičku. Nabíjecí baterie a kabel vám dovolí hrát i při nabíjení. Nutnost pro každého pravidelně hrajícího majitele Xboxu 360 s bezdrátovým ovladačem.

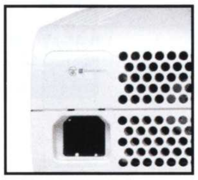
Bezdrátový ovladač – 1 299 Kč
Nejelegantnější funkční gamepad, který kdy člověk vyrobil! Investujte do dvou bezdrátových ovladačů a aspoň jednoho Play and Charge Kitu pro ultimátní herní pohodlí!

HDTV – od 20 000 Kč
Abyste ze svého Xboxu 360 dostali maximální výkon, potřebujete HDTV. Mrkněte se po HD Ready logu, což zaručuje minimálně rozlišení 720p, komponentním vstupu a po 10ms nebo nižší odezvě.



Synchronizační tlačítko
Zmačkněte tohle tlačítko na Xboxu 360 a na bezdrátovém ovladači, čímž obě zařízení propojíte a můžete hrát. Užitečnost této hračičky poznáte, když si váš kamarád přinese svůj bezdrátový ovladač na multiplayerový dýchánek.

A/V Out
Připojí váš Xbox 360 k televizi či k hi-fi věži kvůli audiu a obrazu zvlášť. Slouží také jako výstup pro VGA, komponentní nebo kompozitní kabel, optické audio, RCA stereo a u Elite HDMI (podle toho, jaký kabel použijete).



Síťový vstup
Sem připojujete Xbox 360 ke zdroji napájení. Pamatujte, že zdroj (familiárně označovaný jako „cihlička") musíte mít na dobře větraném místě!

Slot pro Wi-Fi adaptér a USB port
Wi-Fi adaptér se zapojuje do tohoto slotu. Stejně tak do něj připojujete HD DVD mechaniku, pokud ji máte. Vzadu najdete ještě jeden USB port vhodný třeba pro připojení kamery Vision, aby zbytečně nezaplácávala přístupnější konektory na přední straně Xboxu.

HD-DVD mechanika – 4 999 Kč
Protože je vaše mašina už teď plná pokročilých grafických technologií, stačí vám jen dokoupit HD-DVD mechaniku, a z Xboxu máte rázem supermoderní přehrávač, za který byste jinak zaplatili o několik tisícikorun více.

Ethernet port
Pokud nemáte doma bezdrát, ale jen optickou síť, připojíte k ní svou konzoli právě díky tomuto portu a pak už jen brouzdáte na Xbox Live. Slouží také ke spojení dvou Xboxů 360 pro hraní přes System Link (což lze i bezdrátově).

Základní dilema

Xbox 360 Arcade – 7 990 Kč

» Bezkonkurenční cena a možnost hrát veškeré hry na Xboxu 360. Navíc zdarma 5 arkádovek
» S bezdrátovým ovladačem, kompozitním kabelem a paměťovou kartou

Xbox 360 Premium – 9 990 Kč

» Nejlepší poměr cena/výkon
» S bezdrátovým ovladačem, 20GB harddiskem a komponentním kabelem
» Nově i jako vánoční balíček s dvěma hrami

OXM přehlídka hardwaru

Všechen nadstandard, který potřebujete k opravdové herní extázi. S těmito oficiálními specialitami se nemůže nic měřit.

Nejzajímavější novinkou posledních měsíců je bezesporu vydání Xbox 360 Elite, černé konzole se 120GB pevným diskem! Elite nabízí plnou podporu HDMI a zajistí vám spoustu volného místa potřebného pro dema, uložené pozice a další. Už nikdy žádné otravné mazání!

Xbox 360 Elite
13 999 Kč
» Konečně v černém
» Velký 120GB pevný disk
» Černý bezdrátový ovladač, černý headset a černý HDMI kabel

Xbox 360 Play and Charge Kit (černý) 599 Kč

» Pro ty, kteří chtějí, aby jim vše sedělo k nové Elitní konzoli
» Samozřejmě funguje i s Core a Premium jednotkami, pokud je budete chtít mixovat

Xbox 360 Messenger Kit
1 199 Kč

» Zastrkává se do spodní části ovladače
» Funguje jako klasická klávesnice, jen je více kompaktní
» Podsvícená klávesnice pro psaní před domácím kinem a v temných místnostech

Barevné bezdrátové ovladače
1 299 Kč

» Dostupné v růžové, ledově modré a vojenské modré barvě a také dva druhy ovladače Halo 3 Special Editon
» Fungují se všemi modely Xboxu 360

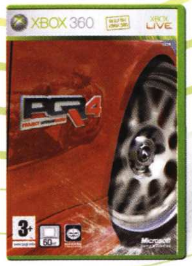
Halo 3 Xbox 360 (Mongooose Edition)
11 990 Kč

» Obsahuje 20GB pevný disk, bezdrátový ovladač ve stejné zeleno-zlaté barvě jako konzole, HDMI a Play and Charge kit. Funguje se všemi výše jmenovanými příslušenstvími

Jump in...

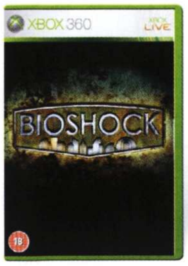
JASNÁ VOLBA

Nenechte si ujít ty největší herní hity pro Xbox 360!



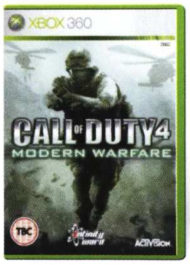
Project Gotham Racing 4
HODNOCENÍ: 8,1
Ni déšť, ni mráz nezastavil Project Gotham Racing 4 před tím, aby se stala nejlepšími arkádovými závody.

Elder Scrolls IV: Oblivion
HODNOCENÍ: 9,1
Bezkonkurenční RPG, které vám doma zkrátka nesmí chybět!



BioShock
HODNOCENÍ: 9,2
Návrat do utopického světa nemusí být doprovázen nadšeneckým dobrodružstvím. Těšte se na nabitou akci s RPG prvky.

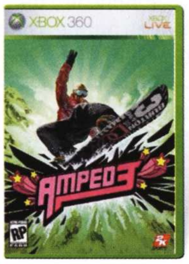
The Orange Box
HODNOCENÍ: 9,4
Zní to jako lákadlo velkých obchodů s potravinami. Ovšem tři za cenu jedné platí i v případě reedice Half-Life 2.



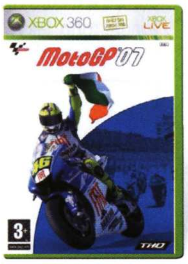
Call of Duty 4
HODNOCENÍ: 9
Call of Duty se konečně vymanil ze stereotypu druhé světové války. Své pěšáky nyní provedete po scenériích Středního východu.

Skate
HODNOCENÍ: 8,9
Nejlepší skejťácký simulátor, který zbořil dlouholetou nadvládu legendy jménem Tony Hawk.

Ghost Recon AW 2
HODNOCENÍ: 8,2
Máme-li si vybrat, první díl i díky nižší ceně vítězí. Dvojka ale nabízí multiplayerové drobnosti, kvůli nimž by neměla chybět ve vaší sbírce.

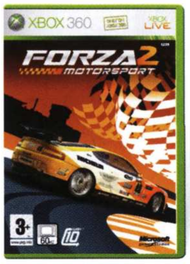


Amped 3
HODNOCENÍ: 8,4
Sportovní simulátor, který si bere na mušku populární snowboarding. Je libo několik triků na svahu?

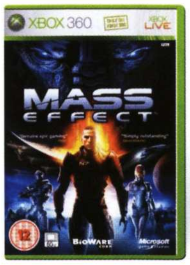


MotoGP '07
HODNOCENÍ: 8,2
Zřejmě nejlepší simulátor motocyklového šílenství sklidil v řadách recenzentů i hráčské veřejnosti velký úspěch.

Virtua Fighter 5
HODNOCENÍ: 9,1
Není jednodušší cesty, než si vyřídit účty s nepřítelem z Ameriky nebo Austrálie. Jak? Prostřednictvím Virtua Fighter 5.



Forza Motorsport 2
HODNOCENÍ: 9
Forza 2 je takřka bezchybný automobilový simulátor, který reálně (a přitom zábavně) zachycuje prostředí závodních okruhů od A do Z.



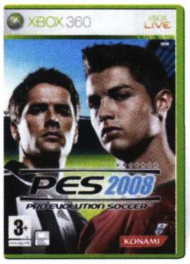
Mass Effect
HODNOCENÍ: 9,3
Neřízená střela novodobých her přistála na konzoli Xbox 360! Kombinace RPG prvků s ryzí akcí nekompromisně udává směr ostatním vývojářům.

Blue Dragon
HODNOCENÍ: 8,4
Samotný pán Final Fantasy stvořil exkluzivně rozsáhlé pohádkové RPG. Nenechte si ujít výlet do země magických stvoření.

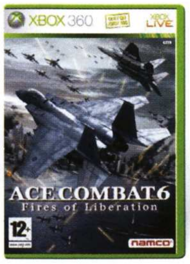
FIFA 08
HODNOCENÍ: 8,2
Vybudujte si kariéru nejlepšího trenéra a hráče současně v jedné z nejlepších fotbalových her současnosti!

Lost Planet
HODNOCENÍ: 8
Obklopen ledem, sněhem a všudypřítomnými sněžnými piráty. Ztracený osud na ztracené planetě.

Eternal Sonata
HODNOCENÍ: 8
Kdo by neznal slavného skladatele Fréderica Chopina, nechť si oprášÍ své hudební znalosti. V jeho kůži se totiž ocitnete prostřednictvím tohoto klasického RPG.



Pro Evolution Soccer 2008
HODNOCENÍ: 8
Jaký je hlavní rozdíl mezi FIFA 08 a Pro Evolution Soccer 2008? Pouze ve stanovených prioritách. Jinak jsou oba tituly brutálně návykové.

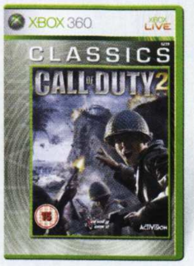


Ace Combat 6
HODNOCENÍ: 8,4
Hladoví virtuální piloti mohou opět nasytit svá prázdná břicha. Letadla z Ace Combat 6 už čekají na startovní dráze.

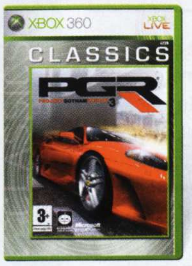
ZLEVNĚNÉ KLASIKY PRO XBOX 360

Ghost Recon Advanced Warfighter
HODNOCENÍ: 9
Akční střílečka z blízké budoucnosti i s odstupem času dokazuje, že stále nepatří do starého železa.

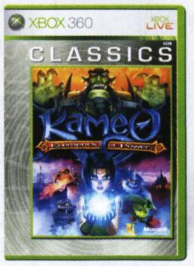
Dead Rising
HODNOCENÍ: 8,1
Jak to skončí, když chce horlivý novinář ulovit „velrybu"? Nemá někdo chuť na mozeček?



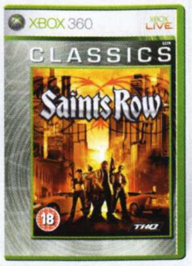
Call of Duty 2
HODNOCENÍ: 9,1
Vynikající akční hra, zařazená do prostředí druhé světové války, vás doslova vrhne do vřavy.



Project Gotham Racing 3
HODNOCENÍ: 8
Široká nabídka burácejících motorů se snoubí s inovativním systémem závodění právě v Project Gotham Racing 3.

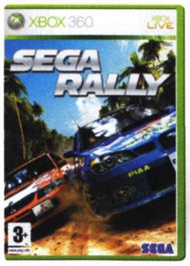


Kameo: Elements of Power
HODNOCENÍ: 8
Kvalitních akčních adventur za zvýhodněnou cenu je na trhu žalostně málo. Kameo jim napravuje reputaci.

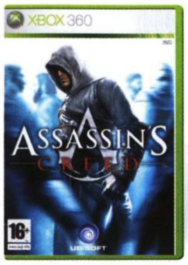


Saints Row
HODNOCENÍ: 7,8
Gigantické město Southern Cross, svoboda pohybu jako v GTA a pár „cool" vychytávek. Mňamka.

Lego Star Wars: The Complete Saga
HODNOCENÍ: 8
Umělohmotní panáčci v hábitech se dočkali své vlastní kompilace. K původním dvěma dílům samozřejmě přibyly další bonusy.

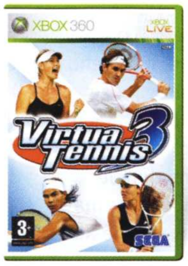


Sega Rally
HODNOCENÍ: 7,7
Arkáda jako řemen. Tímto titulem se může pyšnit Sega Rally Revo, jejíž misky vah rapidně směřují k pozici „maximální zábava".

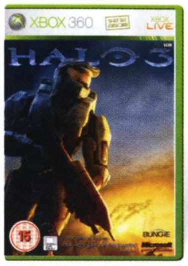


Assassin's Creed
HODNOCENÍ: 8
Simulátorem roku v kategorii zlodějství se stává Assassin's Creed. Jeho koníčky? Špehování, zabíjení, akrobatické sestavy a splynutí s davem.

NHL 08
HODNOCENÍ: 8,7
Rok se s rokem sešel a EA Sports opět drancuje soukromé životy fanouškům hokeje. Mód kariéry vám totiž nedá spát.

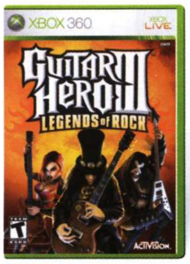


Virtua Tennis 3
HODNOCENÍ: 9
Plahočení se za malým, kulatým nesmyslem? Proč ne, když po kurtě pobíhá řada sličných tenistek reálných jmen.



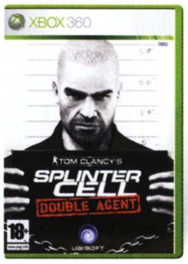
Halo 3
HODNOCENÍ: 9,3
Halooo, haloo! Je tu třetí Halo, aneb pokračovaní jedné z nejelitnějších first person akcí na celém širém světě.

Fight Night Round 3
HODNOCENÍ: 8
Zde je popisek snadný: Nejlepší boxerská hra současnosti pro Xbox 360. Teď už stačí jen zasadit pořádný knockout.



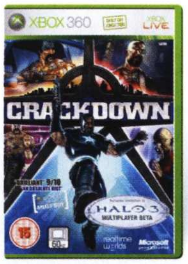
Guitar Hero III
HODNOCENÍ: 8,1
Jsou věci, jejichž návykovosti neporozumíte. Hrát si na kytaristu prostřednictvím Xbox 360? A proč ne?!

BURNOUT PARADISE
HODNOCENÍ: 9,2
Monstrózní motorový masakr. Paradise City se stává obrovským hřištěm pro vaše automobilové destruktivní hrátky.

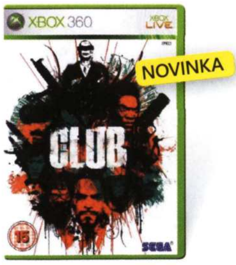


Splinter Cell Double Agent
HODNOCENÍ: 9
Tajný agent Sam Fisher, ačkoli ukončil službu, stojí před nelehkou výzvou. Teroristi ho opět vyzvali do svých příbytků, a rozhodně ne na pár panáků.

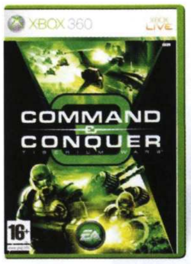
Gears of War
HODNOCENÍ: 9,3
Vydařená akční hra postavená na Unreal 3 enginu zaručuje zábavu a strhující podívanou v jednom. Znáte lepší variantu, která připoutá na dlouhé večery?



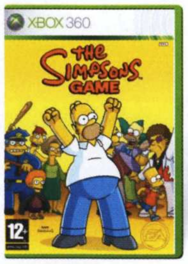
Crackdown
HODNOCENÍ: 7,9
Crackdown je přirovnáván k fenoménu jménem GTA. Proč? Velké interaktivní město, nápaditý příběh. Vysoce návykové.



The Club
HODNOCENÍ: 7,8
Staňte se exkluzivním členem klubu smrti. The Club přináší novogenerační pojetí klasické arkády, prostřílejte se k nejvyššímu skóre.

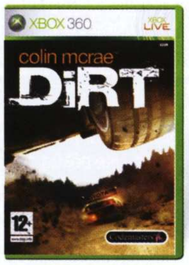


Command & Conquer 3: Tiberium Wars
HODNOCENÍ: 8,3
Jeden z největších průkopníků svého žánru nezklamal ani posledním přírůstkem Tiberium Wars. Král je mrtev, ať žije král také na Xboxu 360.



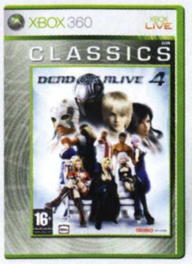
The Simpsons Game
HODNOCENÍ: 7,7
Simpsonovi udělali rozruch nejen v kinech, ale i na Xboxu 360. Parodování „konkurenčních" her zvládá potrefená rodinka dokonale.

NBA 2K8
HODNOCENÍ: 8,6
2K Games předvedli, že dokáží konkurenčním EA Sports nadělit hezkých pár košů navíc. Nikde nenajdete víc naleštěné virtuální palubovky.

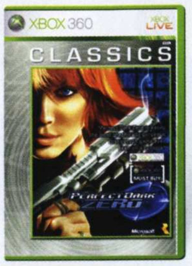


Colin McRae: Dirt
HODNOCENÍ: 8,1
Nejdelší rallye série pro Xbox se opět vrací na místo činu. Tentokrát prověříte špičkové závodní speciály na bahnitých tratích.

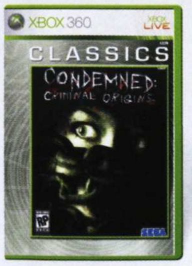
Viva Piñata
HODNOCENÍ: 8,2
To nejroztomilejší, co si můžete na Xboxu užít. Plyšová zvířátka Piñata navíc nejsou pouze pro děti.



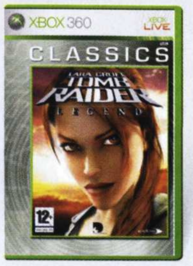
Dead or Alive 4
HODNOCENÍ: 9
Dead or Alive 4 oproti předchůdci doznal pouze minimum změn. I to však fantastické bojovce stačilo k úspěchům.



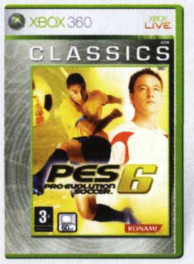
Perfect Dark Zero
HODNOCENÍ: 8,4
Hlavní hrdinka first person akce Perfect Dark Zero si s nikým nezadá. Dokonale ovládá zbraně. Odzbrojí i její pohled.



Condemned: Criminal Origins
HODNOCENÍ: 8,2
Proč ve městě stoupá kriminalita a počet obětí, zdá se, nemá konce? Podobnou otázku řeší agent FBI, jehož kvér nezná bratra.



Tomb Raider Legend
HODNOCENÍ: 8
Nejpevnější poprsí Lary Croft. Nejostřejší kulky. Nejlepší Tomb Raider, co kdy spatřil světlo světa.



Pro Evolution Soccer 6
HODNOCENÍ: 8,3
Předchůdce jednoho z nejlepších fotbalových simulátorů současnosti. Pravda, FIFA mu byla vždy v patách.

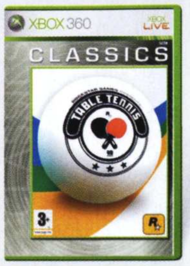


Table Tennis
HODNOCENÍ: 7
Stolní tenis od autorů GTA? Proč ne. Zvlášť, když se tato rozcvička pro nové technologie GTA IV vydařila.

Jump in...

PROZKOUMEJ XBOX LIVE®

Vstupte s námi do online vesmíru, kde miliony hráčů svádí nikdy nekončící virtuální bitvy!

VRACET SE po dvou letech od zahájení prodeje Xboxu 360 k jeho online službě Xbox Live se může zdát nošením dříví do lesa. Vše podstatné již přece bylo řečeno, takže není koho informovat a co vysvětlovat. Opak je pravdou. Je skoro až neuvěřitelné, kolik hráčů u nás má jen mlhavé povědomí o tom, jak vlastně Xbox Live funguje...

STRUČNĚ ZÁKLADNÍ FAKTA

Xbox Live je online řešení Microsoftu pro hraní multiplayerových her. Mimo tuto svou základní funkci nabízí stahování demoverzí, starších (kompatibilních) Xbox her, Arcade her, trailerů, hudby, filmů nebo tématických obrázků a pozadí pro dashboard (systém X360). Samozřejmostí je komunikace s přáteli, ať už formou textových či hlasových zpráv, případně můžete uspořádat video chat s pomocí kamerky Xbox Live Vision.

Služba je v základu rozdělena na dva druhy připojení, tzv. zlatá a stříbrná konta. Mezi nimi je několik rozdílů, ale podstatný je pouze jediný – hraní online her. Jednoduše řečeno, pokud chcete hrát online v multiplayeru, potřebujete Gold konto. Na všechny zbývající možnosti si vystačíte i se Silver kontem, takže nevěřte škarohlídům na internetových fórech, kteří neustále straší neinformované hráče, jak se na X360 platí úplně za všechno, dokonce i za stahování demoverzí. Je to naprostý nesmysl. Některý obsah sice může být časově upřednostněn pro majitele zlatých kont, ale velká většina věcí je zatím k dispozici všem současně a bez rozdílu.

Zmíněné polopravdy se šíří také kvůli tomu, že služba Xbox Live není v České republice oficiálně podporována, neočekávejte tedy žádnou telefonickou pomoc od Microsoftu. To je jediný handicap pro české a slovenské hráče, nicméně s našemi informacemi nebudete mít žádný problém začít si užívat všech výhod, které Xbox Live nabízí.

Co potřebujete?

1 Konzoli Xbox 360 s harddiskem nebo paměťovou kartou

2 Širokopásmové připojení k internetu (volný ethernet port)

3 Trpělivost při vyplňování registračních údajů

Připojení krok za krokem

1 Připojte svůj Xbox 360 k internetu. Konzole je vybavena standardním ethernetovým portem a chová se jako klasický počítač. Snaží se získat IP adresu automaticky z DHCP serveru vašeho providera – pokud to nepůjde, nastavíte si všechny hodnoty manuálně. Je to otázka několika málo minut, měl by to zvládnout každý trochu zběhlejší uživatel PC. Jestliže je připojení nad vaše síly, poproste někoho zkušenějšího (zjistěte si požadované nastavení od svého internetového providera), případně se podívejte na americkou stránku **www.xbox.com**, kde zvolte záložku Support. Na českých stránkách návod nenajdete.

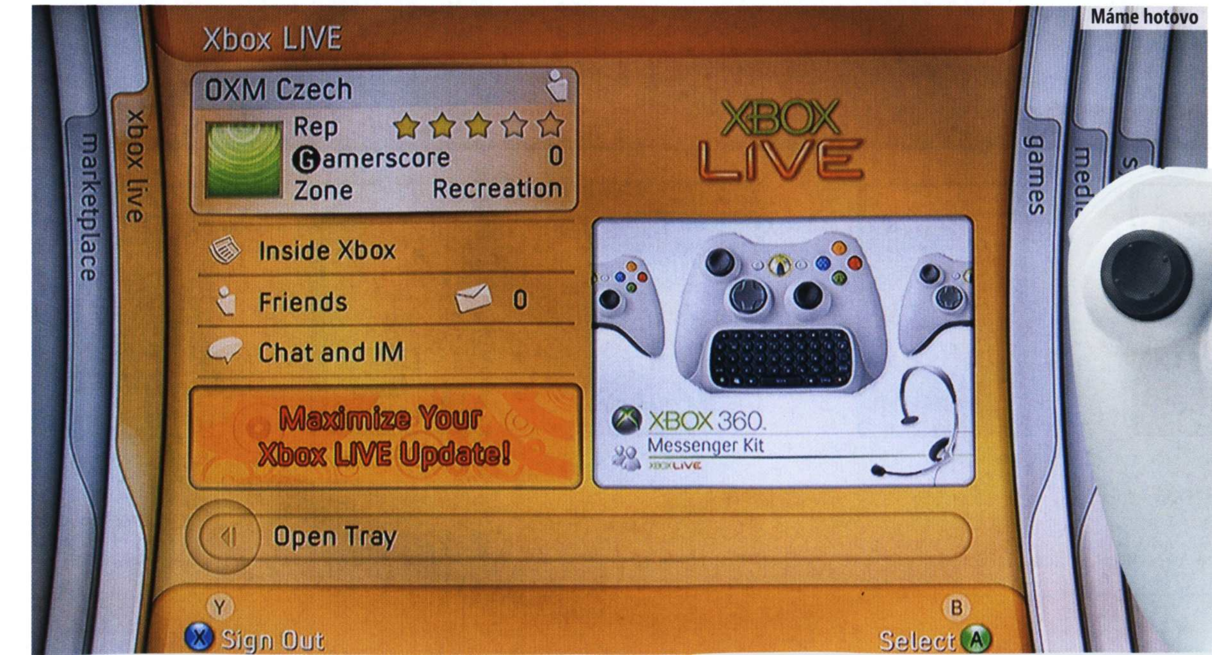
2 Vytváříte-li první hráčský profil na nové konzoli, zvolte rovnou možnost Join Xbox Live a dále pokračujte podle instrukcí. V případě, že už profil máte, najeďte na hráčskou kartu s vámi zvoleným jménem, potvrďte a vyjede záložka z levého boku obrazovky. Klepněte na Join Xbox Live jako v prvním případě.

3 Nyní následuje nutnost určit si jméno pro Gamertag a vyplnit kompletní registraci pro Live (tj. zadat jazyk, kontaktní email, přístupové heslo, dále jméno, příjmení a telefonní číslo). Všechny tyto položky lze vyplnit fiktivními informacemi, ale pokud plánujete používat mezinárodní platební kartu, bylo by vhodnější, kdyby se její majitel shodoval s registrací na Live. Na tomto místě je také nezbytné zdůraznit volbu státu, která zahajuje celou registraci. Jak již bylo uvedeno, naše země nemá garantovanou oficiální podporu, a proto budete nuceni zvolit jinou zemi z dostupných členských států Evropské unie, např. Velkou Británii.

4 Konečně jsme se dostali k volbě typu členství, tedy ke zlatému nebo stříbrnému kontu. Zopakujme si, že Silver konto je zdarma, naopak Gold konto vás ročně vyjde asi na 1 400 Kč. Můžete si vybrat i kratší, tedy měsíční (180 Kč) nebo tříměsíční lhůtu (530 Kč), ale pokud máte novou konzoli, trvejte na výběru Silver konta. S nově založeným hráčským profilem totiž dostanete jeden měsíc Gold konta na vyzkoušení zadarmo. Později doporučujeme Gold konto obnovovat pomocí speciálních předplacených karet, jež seženete za cca 800 Kč (3 měsíce) a 1 800 Kč (1 rok). Platby přes platební kartu jsou vzhledem k oficiální nepodpoře Xbox Live u nás rizikovější.

5 Zbývá vypsat kontaktní adresu, město a poštovní směrovací číslo. Opět záleží na vašem uvážení, zda požadované informace uvedete korektně, nebo si něco vymyslíte. Věnujme se však posledně jmenovanému údaji a tím je poštovní směrovací číslo. Na něm vyhořela již spousta lidí, protože si neuvědomili fakt, že je nutné použít číslo odpovídající státu, přes který se registrujete. Tedy v případě Velké Británie si vyhledejte odpovídající formát jejich Post Code (např. M5 4FN).

6 Úplně na konci registračního procesu vás čeká volba obrázku, potom zóny, do které se chcete zařadit, a pár otázek, zda souhlasíte se zasíláním reklamních informací. Podstatnější je pro vás vědět, že všechny údaje lze editovat i později. Teď už ale vítejte ve světě Xbox Live!



Máme hotovo

Věděli jste že?

1 S každou novou konzolí získáte až tři měsíce Gold konta zdarma. Stačí si založit tři různé hráčské profily.

2 K Xboxu 360 můžete bez problémů připojit USB klávesnici a usnadnit si psaní zpráv.

3 Díky posilování české koruny nám nákupy na Marketplace zlevnily o dvacet procent.

4 Na Marketplace si již můžete docela levně koupit hry vytvořené původně pro starý Xbox. Zpětná kompatibilita s X360 je samozřejmostí. Pozor, u nás tato funkce zatím nefunguje.

5 Pokud jednou zaplacený obsah smažete nebo o něj přijdete v důsledku poškození harddisku, lze jej stáhnout znovu a zdarma. Placený obsah není vázán na konkrétní konzoli, ale na váš hráčský profil.

6 Během stahování dat z Marketplace můžete svou konzoli vypnout. Ve fialové záložce System si zvolte Console Settings, poté Shutdown a nakonec nastavte Background Downloads na Enabled.

7 Hráčskou kartu můžete běžně používat v diskuzích na internetu. Může mít celou řadu podob a obsahovat jen vybrané informace, více informací najdete na stránce **www.mygamercard.net**.

Marketplace – nákupní centrum Xboxu 360

»Vybírejte uvážlivě! Spousta věcí na Marketplace vás nebude stát ani korunu.

Pět nejhranějších multiplayerových her

HALO 3

Hodnocení: 9,0

Pokud bychom hledali dokonalé zosobnění špičkového akčního multiplayeru, nemůžeme se splést uvedením xboxové pecky Halo 3. Nejhranější hra na Xbox Live nabízí devět multiplayerových módů pro šestnáct hráčů a fantastický kooperační režim pro čtyři kamarády. K tomu si připočtěte novinku v podobě „Matchmaking" systému a máte vymalováno. S Halo prostě nemůžete udělat chybu. Pokud to s hraním myslíte vážně, sežeňte si páté číslo OXM s podrobnou příručkou o hře.

GEARS OF WAR

Hodnocení: 9,3

Taktičtěji založení hráči dají přednost přeci jen pomalejším a temnějším Gears of War, hře, která nás všechny příjemně šokovala už před více než rokem. Datum vydání jí však ani dnes nijak neubírá na atraktivitě, a pokud si to chcete rozdat s partou přátel v menších, ale o to zuřivějších bitvách, nemáte nad čím váhat. Gears of War je druhá nejhranější hra na Xbox Live a toto místo jí patří zcela po právu.

CALL OF DUTY 4

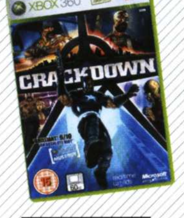
Hodnocení: 9,3

Série Call of Duty vždycky dokázala potěšit chytlavým multiplayerem a čtvrtý díl není výjimkou. Návyková akce doplněná o propracovaný vývoj postavy pohltila už tisíce hráčů a neustále se přetahuje o druhé místo s Gears of War. Téměř dvacet rozlehlých map a dvanáct herních módů je zárukou desítek hodin perfektní zábavy. Velkou příručku zaměřenou na multiplayer jsme přinesli v minulém čísle Xbox magazínu.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

Hodnocení: 8,8

Taktická akce od Ubisoftu v základu nabízí deset různých map pro šestnáct lidí a vynikající kooperační režim pro čtyři hráče. Ani zde nechybí propracovaný vývoj postavy, navíc obohacený o možnost použít na virtuálním vojákovi vlastní obličej s pomocí kamery Xbox Live Vision. I když ani tato hra nepatří mezi nejnovější, stále má co nabídnout.



CRACKDOWN

Hodnocení: 8,4

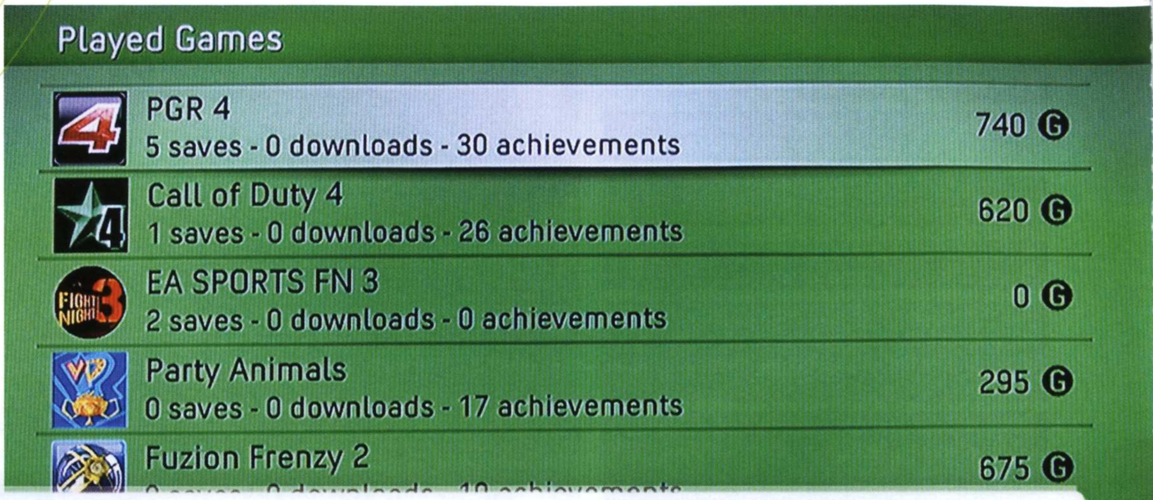
Páté místo správně patří třetímu dílu Call of Duty, ale abychom se neopakovali, posunuli jsme o příčku výš bláznivou akci Crackdown. Svoboda a otevřenost velkoměsta budoucnosti nadchla dostatek lidí, aby společně bojovali v kooperačním režimu pro dva hráče a posunuli tuto hru ve statistikách Xbox Live až nečekaně vysoko.

Pět nejhranějších multiplayerových her na základě oficiální statistiky Xbox Live platící pro začátek ledna 2008.

Jump in...

PROZKOUMEJ XBOX LIVE

Vstupte s námi do online vesmíru, kde miliony hráčů svádí nikdy nekončící virtuální bitvy!



Hráčský profil

Hráčský profil obsahuje záznam o všech hrách, které jste hráli, kolik a jaké achievementy jste v nich získali, kdo jsou vaši přátelé atd. Informací je daleko víc, ale my se budeme věnovat jen těm nejdůležitějším na hráčské kartě a achievementům.

GAMERTAG
Gamertag je jméno, přezdívka, pod kterou vystupujete ve světě Xbox Live. Její volba může být zkomplikována miliony zaregistrovaných hráčů, kteří již pravděpodobně vámi požadované jméno obsadili. V tom případě rozšiřte vybrané slovo o nějaké číslo nebo příponu – často si můžete všimnout, že čeští a slovenští hráči mají za svým jménem zkratky CZ nebo SK. Gamertag vybírejte pečlivě, protože jeho potenciální změna v budoucnu je jako jediná zpoplatněná částkou 800 MP (zhruba 240 Kč).

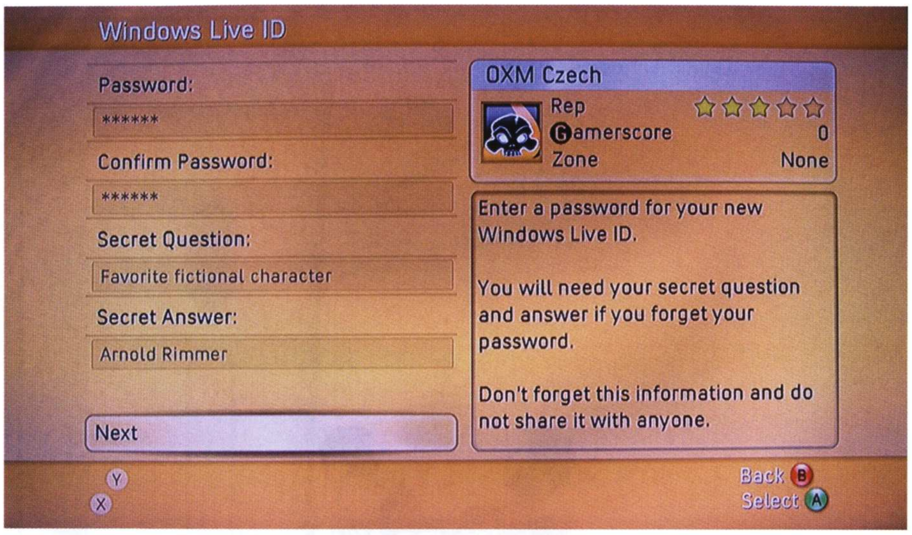
GAMERPICTURE
Obrázek, se kterým se nějak ztotožňujete, nebo který se vám jednoduše nejvíce líbí. Pár desítek obrázků získáte přímo s Xboxem 360, další si můžete stáhnout nebo zkopírovat z DVD u našeho časopisu. Pokud se nebojíte nežádoucí publicity, použijte kameru Xbox Live Vision a vyfoťte sami sebe. Obrázky pořízené kamerou jsou však viditelné pouze vašim přátelům a ne lidem zvenčí.

REPUTACE
Pětihvězdičkový systém udává, jaké vážnosti se těšíte u jiných hráčů, zda s vámi chtějí hrát, nebo zda se vám raději vyhýbají. Samozřejmě i vy máte možnost hodnotit ostatní hráče a tato informace je pak jakýmsi hrubým ukazatelem toho, s kým máte tu čest. Nelze ji ovšem přeceňovat. Každý hráč má na začátku tři hvězdičky, a pokud se do online zápolení příliš nezapojuje, nebo jen v úzkém okruhu svých kamarádů, pak se jejich počet příliš měnit nebude.

GAMERSCORE
Dosažené skóre vypovídá o tom, jak náruživým hráčem jste. Hodnota se zvyšuje hraním her, přičemž za dokončení plné hry lze získat až 1 000 bodů, u Arcade her pak 200 bodů. Gamerscore si nepleťte s Microsoft body (MP), které jsou virtuálním platidlem na Marketplace.

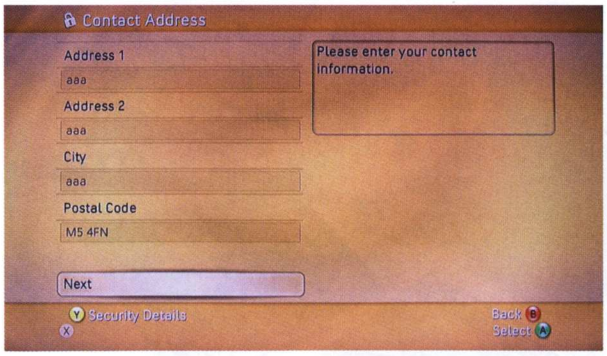
ZÓNA
Zóna vyjadřuje váš pomyslný postoj k hraní. Vybíráte si mezi možnostmi Recreation, Pro, Family a Underground. Jinými slovy řečeno, jako Recreation hráč dáváte najevo, že se chcete hlavně bavit a neutrpíte psychickou újmu tím, pokud zrovna nevyhrajete. Profesionální hráč naopak říká, že jeho hlavní motivací je zvítězit za každou cenu. Z našeho pohledu nemá toto řazení do skupin valný smysl, přestože spoluvytváří určitý obrázek o hráči.

ACHIEVEMENTY
Pod tímto odkazem se skrývá kompletní přehled všech achievementů, které jste získali za svou hráčskou kariéru. Lze si detailně prostudovat, jak jsou body rozděleny napříč jednotlivými hrami i za co přesně jste je získali. Může to být za dohrání jednotlivých levelů, celých kampaní, headshotů v multiplayeru apod. V mnoha titulech nebudete mít problém dosáhnout plného bodového zisku, jindy budete rádi alespoň za jeden achievement (komplexní povídání o achievementech jsme vám přinesli v 6. čísle časopisu).



Terminologie

S příchodem Xbox Live začaly do našeho života pronikat nové výrazy, které neinformovaný člověk nemusí zcela přesně chápat. Podívejme se proto na několik příkladů:



DASHBOARD
Dashboard je první aplikace, která se spouští po zapnutí konzole, aniž by bylo do DVD mechaniky vloženo jakékoliv médium. Dá se považovat za operační systém Xboxu 360, který slouží k nastavování základních funkcí, spouštění jiných programů apod.

THEME
Všichni znáte tématická pozadí ve Windows, kdy si měníte obrázky na pracovní ploše. U Xboxu 360 se jedná o obdobnou funkci s tím rozdílem, že se mění vzhled jednotlivých záložek dashboardu.

MARKETPLACE
Virtuální obchod, který je nedílnou součástí Xbox Live. Najdete jej v první záložce systému X360, která slouží jako centrum pro vyhledávání nových demoverzí, trailerů z připravovaných her a spousty dalších věcí, o nichž jsme už psali.

MICROSOFT POINTS
Microsoft Points (MP) jsou virtuální měnou, která slouží k úhradě placeného obsahu kupovaného na Marketplace. Získáte je nákupem přímo na Marketplace, nebo si v kamenném obchodě kupte stírací kartu s tzv. Redeem kódem. Dnešní kurz 100 MP odpovídá asi 30 českým korunám.

GUIDE BUTTON
Velké tlačítko na gamepadu, které umožňuje dálkově zapnout nebo vypnout konzoli, přepnout se ze hry přímo do Dashboardu nebo reagovat na vyskakovací „pop-up" zprávy.

»100 MP = 30 Kč. Jednoduchá matematika

10 milionů hráčů na konzoli nové generace
Více než 100 her v HD rozlišení

Jump in.
XBOX 360

Nejlepší hry roku 2007

poslední šance, hlasujte do 31. ledna!

Blížící se uzávěrka odpovědí největší xboxové ankety všech dob vám dává poslední možnost ovlivnit hlasování. Zvolte xboxové hry roku a vyhrajte Xbox 360 Elite nebo některou z 33 her!

Absolutní hra roku

1A) Halo 3
1B) Half-Life 2: Orange Box
1C) Bioshock
1D) Mass Effect
1E) Guitar Hero III
1F) Forza Motorsport 2
1G) Project Gotham Racing 4
1H) NHL 08

Nejlepší sport

5A) Pro Evolution Soccer 2008 8,0
5B) FIFA 08 8,2
5C) NHL 08 8,7
5D) Skate 8,9
5E) Madden NFL 08 8,3
5F) NBA 2K8 8,6

Nejlepší akce

2A) Halo 3
2B) Darkness
2C) Assassin´s Creed
2D) Half-Life 2: Orange Box
2E) Bioshock
2F) Stranglehold
2G) Kane and Lynch: Dead Men
2H) Call of Duty 4: Modern Warfare

Nejlepší z ostatních

6A) Ace Combat 6: Fires of Liberation 8,4
6B) Command and Conquer: Tiberium Wars 8,3
6C) Overlord 7,4
6D) Virtua Fighter 5 9,1
6E) Guitar Hero III 8,1
6F) The Simpsons Game 7,7

Nejlepší závody

3A) Sega Rally Revo 7,7
3B) Project Gotham Racing 4 8,1
3C) Forza Motorsport 2 9,0
3D) Colin McRae: DIRT 8,1
3E) Flatout: Ultimate Carnage 7,3
3F) Moto GP 07 8,2

Nejlepší XBLA

7A) Castlevania: Symphony of The Night 9,0
7B) Speedball 2 8,1
7C) Prince of Persia Classic 8,0
7D) Carcassonne 8,6
7E) Bomberman Live 8,5
7F) Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix 8,1
7G) Pac-Man Championship 9,5

Nejlepší RPG

4A) Blue Dragon 8,4
4B) Mass Effect 9,3
4C) Eternal Sonata 8,0
4D) Two Worlds 6,4
4E) Oblivion: Shivering Isles 8,5

Nejlepší hra na Live

8A) Halo 3
8B) NHL 08
8C) Call of Duty 4
8D) Gears of War
8E) Guitar Hero III
8F) Forza Motosport 2

Jak hlasovat?

Pokud se chcete zúčastnit slosování o ceny, musíte správně zodpovědět následující otázku:

Nejlepší xboxová hra roku 2006, Gears of War, je kterého žánru?
0A) akce
0B) hudební hra
0C) strategie

Své odpovědi a kompletní hlasování ve všech kategoriích (máte pouze jeden hlas v každé z nich) pošlete některou z nabízených forem transportu do **31. ledna 2008**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce oznámíme v OXM 9.

1. SMS
Pošlete SMS na číslo 900 09 10 ve tvaru XBOX HRAROKU 0A1A2A3A4A5A6A... (místo písmena vždy zvolenou možnost) JMÉNO ADRESA.

Cena zprávy je 10 Kč. Technicky zajišťuje MobilBonus (**www.mobilbonus.cz**, infolinka 777 717 535, **help@mobilbonus.cz**).

2. na www.oxm.cz
Na internetových stránkách Oficiálního Xbox 360 magazínu najdete odkaz na stránku s hlasováním.

3. e-mailem
Zašlete na adresu **oxm@cpress.cz** zprávu v podobném tvaru jako SMS – 0A1A2A3A4A5A6A... (místo písmena vždy zvolenou možnost) JMÉNO ADRESA.

Tiráž

OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ
web: www.oxm.cz
e-mail: oxm@cpress.cz

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711,
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
Holandská 8, 639 00 Brno

TISK Graspo, a. s.

REGISTRACE ISSN 1802-5579, MK ČR E 17602

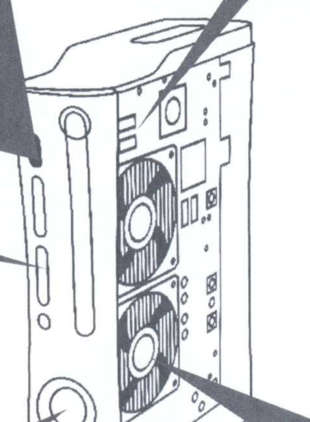
Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s. Veškerá autorská práva vykonává vydavatel.

Žádná část z obsahu tohoto časopisu nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele. Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Zasláním příspěvku vyjadřuje autor souhlas s jeho zveřejněním a redakčními úpravami. Názor autora nemusí být totožný s názorem vydavatele tohoto časopisu.

Anglickou a americkou verzi časopisu vydává Future Publishing Ltd, Beauford Court, 30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW.

Články převzaté do tohoto čísla z amerického a britského vydání oficiálního Xbox Magazine (včetně Xbox 360: The Official Xbox Magazine) jsou chráněny autorskými právy Future US, Inc., nebo Future Publishing Limited v roce 2007. Reprodukce a rozšiřování je zakázáno. Veškerá práva vyhrazena. Otištěno na základě povolení. Jakékoli reprodukování v jakémkoli jazyce, celku nebo části, bez předchozího písemného povolení, se výslovně zakazuje.



OXM REDAKCE
Šéfredaktor: Jan Morkes
Zástupce šéfredaktora: Karel Kališ
Stálí spolupracovníci: Martin Boček, J.A. Frost, Matěj Havíř, Michal Jonáš, Ivan Kratochvíl, David Sláma, Michael Stern, Jiří Škrampal, Petr Urban, Tomáš Vrána, Martin Zavřel, Kamil Gric
Ředitel úseku tištěných médií: Michal Politzer
Editace: Matěj Dvořák
Korektury: Zdeněk Dan
Asistentka redakcí: Petra Ingrová

SPECIÁLNÍ DÍKY
Anglickému Future Publishing a české herní divizi společnosti Microsoft

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Titulní strana: Jaroslav Novák
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Jan Cága
Marketing: Romana Kavanová, Jana Zavadilová
Produkce: Diana Brabcová
Distribuce: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ, REKLAMACE
casopisy.cpress.cz
Předplatné a reklamace pro ČR:
bezplatná telefonní linka: 800 11 55 88 (v pracovní dny od 8.00 do 16.30 hodin)
predplatne@cpress.cz
reklamace@cpress.cz
Předplatné a reklamace pro SR:
casopisy@cpress.sk
tel.: +421 244 453 702
reklamace@cpress.sk
Upozornění pro předplatitele:
kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte

INZERCE
Produktový manažer: Richard Mařák
Computer Press Praha: Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Richard Mařák, Barbora Terebová Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno: Jitka Křivská Holandská 8, 639 00 Brno tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712
Computer Press Bratislava: Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contacts: Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz) Holandská 8, 639 00 Brno, Czech Republic tel.: +420 545 113 771 fax: +420 545 113 712

NAJDETE NA DVD!

AUTOR: Matěj Havíř

Na rozdíl od prvních šerých dnů nového roku hýří naše DVD příloha barvami mnoha žánrů. Asi nejsytější z nich jsou v povedené hudební gamesce Guitar Hero III: Legends of Rock. Celých pět skladeb mů žete pokořit sami, nebo v tandemu s kamarádem. Navíc pokud máte doma kytaru od minulého dílu, můžete ji oprášit a (alespoň na chvíli) odložit gamepad. Závody reprezentují Sega Rally a Juiced 2. Nelekejte se děja vu pocitu, Juiced je tentokrát s podporou Xbox Live, takže své schopnosti můžete demonstrovat všem přátelům na celém světě. Medal of Honor se nejnovějším dílem malinko posouvá na pomezí žánrů, protože obsahuje také simulátor seskoku s padákem. Nakonec můžete váš profil ozdobit exkluzivními obrázky a theme z Bladestorm: The Hundred Years' War.

DVD V ČEŠTINĚ!

Díky spolupráci s tvůrci se nám podařilo jako jedinému oficiálnímu hernímu magazínu v České republice pravidelně lokalizovat DVD do češtiny. Pokud se vám stále zobrazují anglické popisky, přejděte v dashboardu na záložku System, otevřete Console Settings, najdete položku Locale a změňte zemi na Czech Republic.

OBSAH DISKU:

Víte, že na DVD najdete vedle videí i rozhovory s tvůrci?

ZAHRAJTE SI

- » Juiced 2: Hot Import Nights
- » The Simpsons Game
- » Medal of Honor: Airborne
- » Sega Rally
- » NBA Live 08
- » Guitar Hero III: Legends of Rock
- » Blazing Angels II: Secret Weapons of WWII
- » Track & Field
- » Exit

VIDEA

- » Alone in the Dark
- » Kingdom Under Fire: Circle of Doom
- » Dead Space
- » The Club
- » Overlord: Raising Hell
- » Ninja Gaiden 2
- » TNA Impact Dokument
- » TNA Impact

NEXT

- » Bionic Commando
- » Dead Space
- » Midnight Club: Los Angeles
- » The Club
- » Tom Clancy's Air Combat

RECENZE

- » Crash of the Titans
- » Clive Barker's Jericho
- » E4 (Every Extend Extra Extreme)
- » Eternal Sonata
- » Exit
- » F.E.A.R. Files
- » Kane & Lynch: Dead Men
- » Naruto: Rise of a Ninja
- » Need for Speed Pro Street
- » NHL 2K8
- » Pro Evolution Soccer 2008
- » Spider-Man: Friend or Foe
- » TimeShift
- » Tony Hawk's Proving Ground

DEMOVERZE!
THE SIMPSONS GAME

Bart a Homer se spolčili, aby porazili velkého robotického obra a jeho mechanické posluhovače. Situace se komplikuje ve chvíli, kdy zjistíte, že jediným způsobem, jak ho zničit, je mlácení do řídícího panelu uvnitř jeho těla. Kovové pláty, které ho chrání, může odstranit pouze Bart s pomocí svého praku. Kdybyste přemýšleli, jak Barta dostat z vysoké budovy, zkuste zapojit vedle svého mozku i jeho kapuci. Homer sice není takový sporťák, ale zato rozdává mnohem účinnější údery. Pomocí tlačítka RT se Homer dovede proměnit v kouli a napáchat velké škody (což je u něj typická zábava). A co teprve zmáčknutí červeného tlačítka doprovázené mocným říhnutím!

LT ZAMĚŘENÍ CÍLE
RT SPECIÁLNÍ POHYB
LB NEVYUŽITÉ
RB NEVYUŽITÉ

Ovládání:

- POHYB
- POHLED
- POSTAVA
- A SKOK
- B PRAK/ŘÍHÁNÍ
- X ÚTOK
- Y POUŽÍT

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Boyd Travers se snáší k zemi na svém padáku a jeho cíl je jasný – zničení čtyř protileteckých artilerií. Sami byste na to rozhodně nestačili, proto se držte poblíž spojeneckých vojáků, společnými silami pak snáze zneškodníte četná kulometná hnízda, která lemují cestu k haciendě. Na její střeše naleznete první dvě pozice a na protější straně mapy další dvě. Po jejich dobytí stačí pouze umístit výbušninu C4, čímž zmrazíte úsměv na tvářích německých vojáků.

Ovládání:

- POHYB/SPRINT
- POHLED/ÚTOK NABLÍZKO
- NEVYUŽITÝ
- A POUŽÍT/NABÍT
- B PŘEPÍNÁNÍ ZBRANÍ
- X ZMĚNA POSTAVENÍ
- Y SKOK

LT ZAMÍŘIT
RT STŘELBA
LB ALTERNATIVNÍ STŘELBA
RB PŘEPÍNÁNÍ GRANÁTŮ

SEGA RALLY

Trial verze poskytne pohled do kokpitu dvou výkonných rally vozů: Subaru Impreza WRX a Mitsubishi Lancer Evo IX. Stejný počet nabízí i seznam tratí: Canyon Pass a Tropical Beach, přičemž na každé trati můžete absolvovat celá tři kola. Spolujezdec vám tradičně nabídne cenný popis následných klikatých zatáček. Každé z aut si můžete vyzkoušet v normální i v off-roadové variantě. Ta první má sice větší zrychlení i maximální rychlost, ale nepřilne tolik k trati.

LT BRZDA
RT ZRYCHLENÍ
LB KAMERA
RB NEVYUŽITÉ

Ovládání:

- ZATÁČENÍ
- NEVYUŽITÁ
- NEVYUŽITÝ
- A RUČNÍ BRZDA
- B ŘAZENÍ DOLŮ
- X ŘAZENÍ NAHORU
- Y POHLED DOZADU

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Juiced 2 se připomíná v druhé demoverzi, tentokrát ale můžete změřit své dovednosti se spoluhráči přes Xbox Live. Pokud máte aktivní Gold členství, lze vyzvat až sedm dalších kamarádů a utkat se v okruhovém závodu. Mód Drift King naproti tomu umožní porovnat skóre dosažené během závodu. Nemáte-li aktivní Xbox Live, nezoufejte. Demo je hratelné i offline. Módy jsou shodné, ale navíc je k dispozici Drift závod v prostředí Paříže. Vozový park zahrnuje Mustang s281, Nissan 350Z a BMW M3. Již nyní můžete zkusit něco z možností úprav strojů. V garáži se vám otevírají stovky možností, jak si pohrát s barvou a dalšími aspekty vašeho miláčka.

LT BRZDA/ZPÁTEČKA
RT PLYN
LB KAMERA
RB NEVYUŽITÉ

Ovládání:

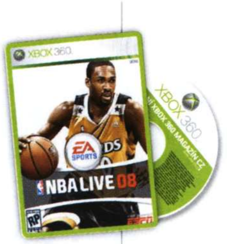
- ZATÁČENÍ
- KAMERA
- TAKTIKA JÍZDY

- A RUČNÍ BRZDA
- B ŘADIT NAHORU
- X ŘADIT DOLŮ
- Y NITRO

NAJDETE NA DVD!

NBA LIVE 08

Až čtveřice hráčů se může utkat ve zkušební verzi simulátoru basketbalu. Pokud je však pro vás i hraní NBA na Xboxu moc aktivním pojetím sportu, můžete se pouze dívat na dva týmy ovládané umělou inteligencí, jak spolu soupeří. Protihráče nejsnáze zmatete používáním speciálních pohybů. Ty vykonáváte pomocí pravé analogové páčky. Pravděpodobně nejužitečnější novinkou je tzv. „Hot Spot" systém. Hrací plochu rozdělí mřížkou a poradí, z jakého místa je daný hráč nejúspěšnější.



Ovládání:

levá páčka	POHYB	A	PŘEPNUTÍ HRÁČE
pravá páčka	VOLNÝ HOD/ DRŽENÍ MÍČE	B	NAHRÁVKA
kříž	PLAYBOOK	X	STŘELA
		Y	NAHRÁVKA ULIČKOU
LT	OPATRNÝ DRIBLINK/ ASISTENT BRÁNĚNÍ	RT	TURBO
LB	HOT SPOTS	RB	PŘÍMÁ NAHRÁVKA

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Celých pět skladeb od původních autorů vás do světa kytarových songů vtáhne a nepustí: Hit Me With Your Best Shot od Pat Benata, Lay Down od Priestess, Even Flow od Pearl Jam, Rock You Like a Hurricane od The Scorpions a The Metal od Tenacious D. Navzdory tomu, že přístupný máte pouze Freeplay mód, jsou všechny obtížnosti k dispozici. Bohužel součástí disku není kytara, s níž si užijete hru nejvíce.

Ovládání:

levá páčka	NEVYUŽITÁ	A	ORANŽOVÁ
pravá páčka	SPECIÁL	B	NEVYUŽITÉ
kříž	NEVYUŽITÝ	X	NEVYUŽITÉ
		Y	NEVYUŽITÉ
LT	ZELENÁ	RT	MODRÁ
LB	ČERVENÁ	RB	ŽLUTÁ

BLAZING ANGELS II: SECRET WEAPONS OF WWII

V této demoverzi se postavíte po bok spojenecké letky a do klína vám spadne jedno z nejmodernějších letadel, a to buď Gotha Go 229, Yak 15 nebo Do-335. Všechny jsou postrachem Luftwaffe. Není marné si trochu pohrát i s nastavením, přidat kulomet, normální nebo samonaváděné rakety. K tomu vylepšit týmovou taktiku, asistenci při zaměřování nebo aerodynamiku.

Ovládání:

levá páčka	POHYB	A	NEJBLIŽŠÍ CÍL
pravá páčka	OVLÁDÁNÍ RYCHLOSTI	B	DRUHOTNÝ CÍL
kříž	NEVYUŽITÝ	X	OBRANNÁ ZBRAŇ
		Y	TAKTICKÁ MAPA
LT	ZAMĚŘENÍ	RT	PRIMÁRNÍ STŘELBA
LB	CÍL MISE	RB	SEKUNDÁRNÍ STŘELBA

inzerce

AKCE

na vybrané knihy nakladatelství Computer Press

−50 až 75 %

V nabídce téměř tisíc titulů!

Více informací na
knihy.cpress.cz

Nabídka platí od 15. 1. 2008 do 31. 3. 2008.

CPRESS

www.cpress.cz
nakladatelství Computer Press, a.s.

Sledujte www.oxm.cz pro čerstvé informace

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360

XBOX 360

OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

V ÚNORU PŘIJDE STRACH

A SKRÝT SE POD PEŘINU NEPOMŮŽE

PLUS! RECENZE

Než vyrazíte do obchodů, počkejte si na náš finální verdikt...

LOST ODYSSEY
Nadchne více než Blue Dragon?

BEAUTIFUL KATAMARI
Japonská šílenost útočí na Evropu

TUROK
Dinosauři jsou zpátky a jsou hladoví

PLUS! DALŠÍ ČERSTVÉ INFORMACE ZE SVĚTA XBOX 360

Vyhlášení nejlepších her roku 2007 vyhráli jste Xbox 360 Elite? **Tiberium** vše o akci z prostředí světa Command and Conquer **Frontlines: Fuel of War** recenze multiplayerové akce

V PRODEJI OD 22. ÚNORA

Obsah příštího čísla je pouze informativní a může doznat změn.

Autor: Steven Poole

STEVEN POOLE je autor knihy Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution a první hlavní komentátor prestižního britského magazínu Edge. Jeho oficiální stránky najdete na adrese stevenpoole.net.

NEPROZKOUMANÁ ZEMĚ

Kdy se konečně projeví potenciál Xboxu 360?

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ

VESMÍR SE ROZŠIŘUJE. Známý kosmologický princip se trefně vztahuje také na herní průmysl. Co ale získáme, když budeme přidávat nové a nové funkce do naší malé, nenápadné herní bubliny? Není na čase přestat přidávat drobnosti a využít výkon nových konzolí k vytvoření světa, který se blíží tomu našemu?

Současné portfolio herních konzolí již dávno není avizovanou „novou generací". Xbox 360 je s námi dlouhé dva roky, nové platformy od Nintenda i Sony jsou shodně s ním známy celé herní veřejnosti. Reklamy na nás křičely přísliby, podle nichž kvalitu a unikátnost konzolí nedokážeme vstřebat. Ale co pro nás udělaly ve skutečnosti?

Microsoft se zhostil úvodního výkopu a přinesl službu Live, jejíž komfort a nepřehlédnutelný důraz na komunitu posunul konzoli daleko od míst neosobního „každý sám za sebe" světa PC onlinovek. Mezitím dorazilo Nintendo s Wii Sports, jedním z nejzajímavějších herních zážitků, jaký jsem za poslední dekádu poznal. Nehodlám ale těchto příkladů využít jako důkazu o výjimečnosti nové generace. Stejně jako vy, i já chci hrát Zeldu na svém DS a Halo 3 na Xboxu 360, o tom nemusíme debatovat.

Podstatný je jiný faktor a není jím žádná z her, ale spíše nepoznaný potenciál konzole. Vrací nás zpět k myšlence, podle níž vesmír expanduje. Co high-definition grafika skutečně znamená pro hráče? Je to jen zkrášlení těch samých starých herních žánrů, kterých jsme si již užívali dříve – v podstatě tedy pouze pastva pro oči.

Mít více pixelů na obrazovce ale neznamená pouze to, že můžete každou jednotlivost vykreslit s větším smyslem pro detail. Znamená to, že můžete rapidně rozšířit záběr herního světa a prostředí. Pokud jsme v minulé generaci her mohli stát na vrcholku virtuální hory, ve světě high-definition musíme vidět desítky kilometrů do dálky.

Tento potenciál je plně srovnatelný s velkými filmovými panorámaty, jež zaznamenala rychlý vývoj v padesátých letech minulého století společně s nástupem 70mm filmu. Každý snímek měl rázem až dvojnásobný obsah a možnosti, což provokovalo k vytváření epických scenérií, jejichž vrcholem je například Kubrickova 2001: Vesmírná odysea.

Pokud mohu mluvit za sebe, pak je právě toto věcí, která je tak úžasná na Halo 3. Perfektně stylizované prostředí obalené akvarelovým vyzněním okolního horizontu a k tomu intenzivní bitvy – všechno to vám dává pocit, že jen Halo může nabídnout zážitek podobných rozměrů: homérovské science-fiction, o které se vždy snažilo.

Nic dalšího v Halo 3 však není inovativní. Jde o evoluci a zdokonalení prvního dílu, což byla sama o sobě skvělá, ale nikoliv revoluční hra. To samé platí také pro všechny současné závody a střílečky, kterým se nijak nedaří odpoutat se od původního konceptu. Vždyť si to připusťme: většina doposud vydaných titulů pro Xbox 360 jsou hry staré generace převlečené do fešácké grafiky.

Najdou se i opačné příklady. Ten omračující a mozek zaměstnávající Portal je myšlenkou, která mohla být pohodlně realizována také na starém Xboxu – co víc, dokonce i na prvním Playstationu. Pravý opak tvoří Bioshock – krásný a zároveň strach nahánějící svět, který se mi ale jeví jako kompilace

»Vždyť si to připusťme: většina doposud vydaných titulů pro Xbox 360 jsou hry staré generace převlečené do fešácké grafiky

všeho dobrého z předchozích sci-fi hororů s jen malou špetkou vlastních nápadů.

Tím se dostávám zpět k příslibu rozlehlých herních světů. Dost možná je právě Assassin´s Creed se svým vysoce stylizovaným prostředím a velkou mírou svobody v pohybu i jednání tím krokem vpřed. Hry byly vždy o pohybu v koridorech a o řadě dalších omezení. V Tomb Raiderovi jsme mohli lézt pouze po zdech s určitou texturou a skákat jen na vybrané římsy. Možnosti současného hardwaru jsou ale několikanásobně větší: pokud vidíte nějaké místo, můžete tam také jít.

Nic z toho se neděje zdarma jen díky příslibu nových technologií a splnit takové nároky si vyžaduje vysoké investice do vývoje. Musíme ale vývojáře donutit, aby z vytyčeného směru neodbočili. Pokud vybudují svět takových rozměrů, jaký se jim nabízí, budeme ho rádi objevovat.

CYBER
ULTIMATE
ONLINE
GAMING
CAFE
Kde nás najdete:
Praha
Brno
Liberec
Zlín
Prostějov
Ostrava
počítace LYNX zakoupíte
v eshopu www.dinos.cz
10.hodina ZDARMA
www.PGCYBERCAFE.cz
AMD
Athlon FX
ATI
RADEON
GRAPHICS
LYNX
CISCO
LINKSYS
EA
ELECTRONIC ARTS
digitex
BVV
Veletrhy Brno
Logitech
Microsoft

SILINICE JE TVÝM MALÍŘSKÝM PLÁTNEM.
UMĚNÍ NA SILNICI. TAK SE TOTIŽ VYHRÁVAJÍ ZÁVODY. DRIFTY. SMYKY. GUMOVÁNÍ. VYHECUJ DAV A ZVYŠ SI SKÓRE PŘESNOU JÍZDOU VE VYSOKÉ RYCHLOSTI. KAŽDÝ TVŮJ MANÉVR SE PODEPÍŠE. NEJEN NA SILNICI, ALE TAKÉ V KŘEHKÉM SEBEVĚDOMÍ OSTATNÍCH ŘIDIČŮ. XBOX.COM/PGR4
PGR4
PROJECT GOTHAM RACING®
Microsoft game studios
BIZARRE CREATIONS
3+
www.pegi.info
© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360 jsou ochrannými známkami skupiny společnosti Microsoft
Jump in.
XBOX 360